

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ADOBE  
FLASH CS5* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA  
TEKS PENDEK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA EL SHADAI  
MAGELANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**Tri Apriyani**  
NIM 11204244015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

---

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN  
UJIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.

NIP. : 19580314 198503 2 001

sebagai pembimbing I,

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Tri Apriyani

No. Mhs. : 11204244015

Judul TA : "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5*  
untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa  
Prancis Kelas XI SMA El Shadai Magelang".

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.

NIP 19580314 198503 2 001



## PENGESAHAN

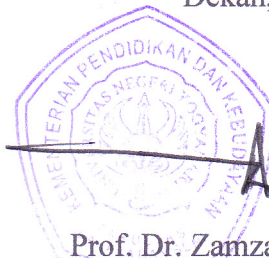
Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis Kelas XI SMA El Shadai Magelang” yang disusun oleh Tri Apriyani, NIM 11204244015 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dra. Alice Armini, M. Hum.</u> NIP 19570627 198511 2 002	Ketua Penguji		24/7 <sup>15</sup>
<u>Nuning Catur Sri Wilujeng, M. A.</u> NIP 19730330 20021220 2 001	Sekretaris Penguji		23/7 <sup>15</sup>
<u>Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd.</u> NIP 19600207 198803 1 002	Penguji I		23/7-15
<u>Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.</u> NIP 19580314 198503 2 001	Penguji II		23/7 <sup>15</sup>

Yogyakarta, 24 Juli 2015

Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.  
NIP 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Tri Apriyani

NIM : 11204244015

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan ilmiah yang lazim

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 Juli 2015

Penulis,



Tri Apriyani

## PERSEMBAHAN

Terima kasih ku panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah begitu baik, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu turut serta membimbing langkahku.
2. Bapak, Ibu, dan keluarga terkasih yang tak pernah lelah memberikan dukungan doa, semangat, motivasi, serta kasih sayang yang luar biasa.
3. Yang terkasih mas Eko Basuki, yang senantiasa mendampingi, yang terus memberikan dukungan, doa, semangat, motivasi, dan kasih sayang yang luar biasa.
4. Dr. Suroso, M. Pd., M. Th. terimakasih banyak untuk bimbingan yang telah diberikan.
5. Dra. Siti Sumiyati, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu tekun dan sabar dalam membimbing. Merçi madame.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2011, tetap semangat !!!.
7. Teman-teman kost Hadijaya SB 54C, terimakasih untuk semangat, dukungan, kebersamaan, candatawa kalian semua. Sukses selalu untuk kita.
8. Mbah Sayuti dan keluarga, terimakasih banyak untuk doa, semangat dari kalian.

## MOTTO

Ketika kita merasa kewalahan berhadapan dengan tantangan-tantangan hari ini, biarkan hal itu menjadi Doa kita. (Grippo)

Sikap sabar dapat menjadi sebuah kesempatan untuk berdoa. (Grippo)

Sukses adalah menghasilkan buah sebanyak mungkin sesuai dengan karunia, kesempatan, dan potensi kita (Warren)

Talenta yang akan dilipatgandakan adalah talenta yang digunakan. (Weber)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas bimbinganNya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat selesai dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interktif *Adobe Flaszh CS5* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis Kelas XI di SMA El Shadai Magelang” untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Teselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari berbagai dukungan dan bantuan berbagai pihak. Terkhusus untuk kedua orang tuaku yang tidak pernah berhenti mendukung dalam doa serta kasih sayang yang diberikan. Kepada keluargaku dan orang-orang terkasihi, terima kasih untuk doa dan dukungan dari kalian yang tidak pernah putus.

Saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Siti Sumiyati, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan selama penyusunan skripsi. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Suroso, M.Pd, M.Th yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dorongan, serta doa selama penyusunan skripsi. saya sampaikan kepada guru bahasa Prancis serta siswa kelas XI IPA SMA El Shadai Magelang yang telah bersedia bekerjasama dalam penelitian ini.

Sepenuhnya saya sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Karena itu saya mohon maaf kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun saya terima demi kesempurnaan skripsi ini. Saya berharap semoga karya yang sangat sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 3 Juli 2015

Penulis



Tri Apriyani

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvii</b>

### BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Batasan Istilah.....	7

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	15
3. <i>Adobe Flash CS5</i> .....	19
4. Keterampilan Membaca .....	21



B. Penelitian yang Relevan .....	31
C. Kerangka Berpikir .....	32

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Prosedur Pengembangan .....	33
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Teknik Analisis Data .....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	49
1. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi.....	51
2. Perencanaan .....	53
3. Pengembangan Produk Awal.....	55
4. Hasil Penilaian Produk .....	64
5. Revisi Produk.....	64
B. Pembahasan .....	64
1. Observasi dan Pengumpulan Informasi .....	64
2. Perencanaan .....	65
3. Pelaksanaan.....	66
4. Penilaian Produk oleh Ahli .....	66
5. Revisi .....	68
6. Ujicoba Produk.....	81
7. Revisi Produk Utama.....	84

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	85
B. Keterbatasan Penelitian .....	86
C. Saran.....	87

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kosakata dalam <i>Les Activiés de la Journée</i> .....	30
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....	39
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	40
Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i> dalam aspek pembelajaran.....	41
Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i> dalam aspek penyajian materi.....	42
Tabel 6. Kisi-Kisi Penilaian Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i> dalam aspek pengoperasian media.....	42
Tabel 7. Kisi-Kisi Pedoman Observasi .....	43
Tabel 8. Kriteria Kualitatif Intepretasi Data Angket .....	44
Tabel 9. Interval Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran <i>Adobe Flash CS5</i> ....	45
Tabel 10. Interval Kriteria Kualitatif Tanggapan Peserta Didik .....	46
Tabel 11. Interpretasi <i>Gain Score</i> Ternominalisasi .....	48
Tabel 12. Hasil Analisis SK dan KD .....	50
Tabel 13. Rentang Skor Kuantitatif yang Diubah dalam Kriteria Kualitatif .....	55
Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I .....	59
Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II .....	56
Tabel 16. Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Media Tahap 1 .....	58
Tabel 17. Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Media Tahap 1I.....	58

Tabel 18. Hasil Penialain Guru Bahasa Prancis dalam Aspek Ketetapan Konsep dan Kompetensi.....	60
Tabel 19. Hasil Penialain Guru Bahasa Prancis dalam Aspek Kualitas Tampilan.....	60
Tabel 20. Hasil Rata-Rata Penilaian Respon Siswa .....	62
Tabel 21. Hasil Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	63

## DAFTAR GAMBAR

	Halalman
Gambar 1. Desain Eksperimen ( <i>before-after</i> ) .....	34
Gambar 2. Tahap Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	35
Gambar 3. Tampilan <i>Adobe Flash CS5</i> .....	36
Gambar 4. Tampilan <i>Home</i> Sebelum Direvisi .....	69
Gambar 5. Tampilan <i>Home</i> setelah Direvisi .....	69
Gambar 6. Tampilan Pembukaan Sebelum Direvisi.....	70
Gambar 7. Tampilan Pembukaan Setelah Direvisi.....	70
Gambar 8. Tampilan Menu <i>Introduction</i> Sebleum Direvisi .....	71
Gambar 9. Tampilan Menu <i>Introduction</i> Setelah Direvisi .....	71
Gambar 10. Tampilan Menu <i>Compétences</i> Sebelum Direvisi .....	72
Gambar 11. Tampilan Menu <i>Compétences</i> Setelah Direvisi .....	72
Gambar 12. Tampilan Menu <i>Exploration et Élaboration</i> Sebelum Direvisi .....	73
Gambar 13. Tampilan Menu <i>Exploration et Élaboration</i> Setelah Direvisi .....	73
Gambar 14. Tampilan Menu <i>Exploration et Élaboration</i> Sebelum Direvisi .....	74
Gambar 15. Tampilan Menu <i>Exploration et Élaboration</i> Setelah Direvisi .....	74
Gambar 16. Tampilan Menu <i>Vocabulaire et Grammaire</i> yang Dihilangkan .....	75
Gambar 17. Tampilan Menu <i>Vocabulaire et Grammaire</i> yang Dihilangkan .....	75
Gambar 18. Tampilan Menu <i>Exercice</i> Sebelum Direvisi .....	76
Gambar 19. Tampilan Menu <i>Exercice</i> Setelah Direvisi .....	76
Gambar 20. Tampilan Menu <i>Exercice</i> Setelah Direvisi .....	77
Gambar 21. Tampilan Menu <i>Exercice 2</i> Sebelum Direvisi .....	78

Gambar 22. Tampilan Menu <i>Exercice 2</i> Setelah Direvisi .....	78
Gambar 23. Tampilan Menu <i>Exercice 3</i> Sebelum Direvisi .....	79
Gambar 24. Tampilan Menu <i>Exercice 3</i> Setelah Direvisi .....	79
Gambar 25. Tampilan Menu <i>Références</i> Sebelum Direvisi.....	80
Gambar 26. Tampilan Menu <i>Références</i> Setelah Direvisi .....	80



## DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1. Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Materi Tahap I dan Tahap II.....	56
Diagram 2. Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Media Tahap I dan Tahap II .....	69
Diagram 3. Hasil Rata-Rata Penilaian Guru Bahasa Prancis .....	61
Diagram 4. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran .....	90
Lampiran 2. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap I dan II .....	113
Lampiran 3. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II .....	120
Lampiran 4. 4.1 Lembar Evaluasi Guru Bahasa Prancis .....	129
4.2 Angket Respon Siswa Terhadap Media .....	133
4.3 Lembar Observasi .....	139
Lampiran 5. 5.1 Prosedur Penggunaan Media .....	141
5.2 Soal <i>Pre-Test</i> .....	147
5.3 RPP <i>Pre-Test</i> .....	150
5.4 RPP <i>Post-Test</i> .....	154
Lampiran 6. Perhitungan Skor Kuantitatif Menjadi Kriteria Kualitatif .....	159
6.2 Data Hasil Penilaian Validator Ahli Materi .....	160
6.3 Data Hasil Penilaian Validator Ahli Media .....	161
6.4 Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis .....	162
6.5 Data Hasil Respon Siswa .....	163
6.6 Data Hasil <i>PreTest</i> dan <i>Post-Test</i> .....	164
Lampiran 7. Dokumentasi .....	165
Lampiran 8. Surat Ijin .....	168
RÉSUMÉ .....	175

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ADOBE FLASH CS5* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS PENDEK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA EL SHADAI MAGELANG**

**Oleh  
Tri Apriyani  
11204244015**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5*. (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis dengan tema *La Vie Quotidienne*.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* melalui 8 tahap pengembangan, yaitu: (1) observasi dan pengumpulan informasi yang meliputi: observasi lapangan, studi literatur, analisis materi, dan konsep ; (2) perencanaan, meliputi: penentuan tujuan pembelajaran , desain awal media, dan perancangan instrumen ; (3) pengembangan draf produk ; (4) pemantapan produk ; (5) penilaian produk dan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran berupa angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui pendapat mereka mengenai media pembelajaran. Soal *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai data pendukung.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis siswa kelas XI SMA El Shadai Magelang. Kualitas media pembelajaran ini ditentukan oleh : 1) aspek kelayakan isi materi berdasarkan penilaian dari ahli materi oleh dosen UNY dengan skor rata-rata 3,6 pada tahap I dan 4,1 pada tahap II, serta penilaian dari guru bahasa Prancis dengan skor rata-rata 5 untuk aspek ketetapan konsep dan kompetensi dan 4,8 untuk aspek kualitas keterampilan dengan kategori sangat valid, 2) penilaian ahli media memperoleh skor rata-rata 3,1 dengan kategori cukup valid dan 3,9 dengan kategori sangat valid, 3) respon siswa terhadap aspek pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 4,1, aspek materi 4,0, dan aspek media 4,1. Ketiga skor tersebut menunjukkan kategori sangat baik. Hasil *pre-test* dan *post-test* mendapatkan skor rata-rata 82,94. Pemerolehan skor *post-test* meningkat 14,23 (82,94 : 97, 17) serta pemerolehan *gain score* 0,85 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash CS5* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca.

**LA CRÉATION DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE INTERACTIF BASÉ  
SUR *L'ADOBE FLASH CS5* POUR AMÉLIORER LA COMPÉTENCE DE  
COMPRÉHENSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI  
DE SMA EL SHADAI MAGELANG**

**Par  
Tri Apriyani  
11204244015**

**EXTRAIT**

Cette recherche a pour but de : (1) produire un support pédagogique interactif basé sur *L'Adobe Flash CS5*, (2) déterminer la faisabilité du support pédagogique interactif basé sur *L'Adobe Flash CS5* créé pour améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA El Shadai Magelang dont le thème est la vie quotidienne.

Cette recherche est une *R & D (Research and Development)* que nous effectuons par 5 étapes, ce sont : (1) l'observation et la collecte des informations qui se réalisent par l'observation sur le terrain, l'étude littéraire, l'analyse de matériaux d'apprentissage, et l'analyse de concept ; (2) la planification où nous déterminons l'objectif de l'apprentissage, les *médias*, la conception initiale et la conception de l'instrument ; (3) le développement de projet ; (4) la stabilisation du projet ; (5) l'évaluation du produit et la validation de produit par l'expert de matière et l'expert de média. L'instrument utilisé pour évaluer la qualité de support pédagogique est des questionnaires distribués à l'enseignant et aux apprenants pour savoir leurs opinions sur le support pédagogique. Le *pré-test* et le *post-test* ont été utilisés comme données justificatives.

Le produit de cette recherche est un support pédagogique interactif basé sur *L'Adobe Flash CS5* pour améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI SMA El Shadai Magelang. Selon le résultat de cette recherche, la qualité de support pédagogique est déterminée par : 1) l'aspect de faisabilité du matériel selon l'évaluation de la part de l'expert de matière (le professeur de l'UNY) en premier étape est 3,6 et en deuxième étape sont 4,1, tandis que l'enseignant du français donne le score moyen de 5 à l'aspect de stabilité et 4,8 à l'aspect de la qualité de compétence. Ces deux résultats sont catégorisés très valides, 2) le jugement de l'expert de média en premier étape nous avons le score moyen de 3,1 qui est inclut dans la catégorie suffisant de valide et en deuxième étape sont 3,9 ce résultats est catégorisés très valide, 3) les réponses des apprenants à l'aspect d'apprentissage est 4,1, l'aspect de matériel est 4,0, et l'aspect de média est 4,1 qui sont considérés excellents. Le résultat de *pré-test* obtient le score moyen de 82,94. Ce score moyen a été amélioré au *post-test* de 14,23 (82,94 : 97,17). Le résultat de *gain score* a montré le score moyen de 0,85. Ce résultat est inclut dans la catégorie élevé. En considérant ces résultats, il est conclu que le support pédagogique basé sur *L'Adobe Flash CS5* créé dans cette recherche est efficace et peut être utilisé dans l'apprentissage de compréhension écrite en classe de français.

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3, menyatakan bahwa Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan tersebut menyiratkan bahwa proses pendidikan harus berorientasi kepada siswa (*student oriented*) dan bukan berorientasi kepada guru (*teacher oriented*). Dalam hal ini, tugas pendidik bukan memaksa peserta didik untuk menghafal data dan fakta, melainkan mengembangkan potensi peserta didik.

Pada kenyataannya, pembelajaran bahasa Prancis di lapangan masih belum mencapai tujuan belajar nasional yang diharapkan. Ada beberapa faktor yang mendasarinya. Pertama, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang didapatkan dan kesulitan mengungkapkan kembali informasi yang didapatkan dari teks berbahasa Prancis. Hal itu dikarenakan kurangnya pengetahuan dasar berbahasa, subjek pada teks, dan konteks budaya yang ada di dalam teks.

Kedua, minimnya penguasaan *vocabulaire* bahasa Prancis oleh peserta didik sehingga masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan untuk mengungkapkan informasi yang didapatkan dengan menggunakan *vocabulaire* yang sesuai dengan struktur bahasa Prancis, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis (ringkasan).

Ketiga, selama peneliti melaksanakan PPL di SMA El Shadai Magelang, peneliti mengamati bahwa pembelajaran di SMA tersebut khususnya dalam pembelajaran bahasa Prancis masih dominan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran ini cenderung berpusat pada guru (*teacher oriented*), hal ini tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Pembelajaran yang demikian cenderung menuntut peserta didik untuk menghafal, mengingat, dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami, menghubungkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang aktif dan merasa bosan karena bersifat monoton. Metode ceramah dalam pembelajarn Prancis ini cenderung membatasi kerjasama antar-peserta didik dalam memecahkan masalah, sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi rendah dan prestasi yang dihasilkan juga rendah. Kualitas dan keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam mengajar. Pembelajaran bahasa membutuhkan banyak latihan dan praktik langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Keempat, kebiasaan pembelajaran *teacher oriented* menjadi *student oriented* merupakan salah satu upaya untuk menyelaraskan potensi peserta didik dengan tujuan pendidikan yang ada. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk



mengubah kebiasaan ini adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pengembangan bahan ajar ini bertujuan agar siswa mampu belajar mandiri dengan bimbingan guru.

Perkembangan penggunaan teknologi informasi yang begitu pesat memberikan dampak yang luas hingga ke wilayah bahan ajar. Kemajuan teknologi dalam lingkungan pendidikan memberikan upaya untuk melakukan sebuah perubahan sistem dalam pembelajaran di sekolah. Contohnya CD interaktif. Bahan ajar interaktif memiliki bentuk variasi, seperti permainan, soal-soal, dan ada pula yang berbentuk materi bahan ajar merupakan sisi positif dari teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Kehadiran teknologi berupa CD interaktif ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu mengembangkan kemampuan siswa secara optimal, sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

Pengoptimalan media pembelajaran merupakan salah satu langkah yang harus ditempuh guru agar pola pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Media pembelajaran interaktif merupakan bagian dari multimedia yang dibentuk menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran pada masa sekarang, di mana hampir semua siswa SMA dapat menggunakan komputer. Keberhasilan penggunaan media tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media dapat mengubah perilaku siswa (*behavior change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu. Perubahan perilaku peserta didik tidak dapat berlangsung secara spontanitas, tetapi diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek

yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut di antaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat.

*Adobe Flash CS5* merupakan software dengan berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak *file extension* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Flash Player*. Media *Adobe Flash CS5* dapat membantu proses belajar mengajar, karena *software* tersebut dilengkapi dengan berbagai macam bentuk media sehingga peserta didik tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi peserta didik dapat berperan aktif (belajar mandiri) dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran yang efektif dan cepat yaitu peserta didik harus melihat, mendengar, dan merasakan, sehingga diperlukan media interaktif. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks pendek berbahasa Prancis SMA kelas XI. Pengembangan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* ini melalui langkah-langkah yang sistematis dan terencana sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Masih banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kembali informasi yang mereka dapatkan dalam sebuah teks berbahasa Prancis.

2. Kurangnya penguasaan *vocabulaire* bahasa Prancis yang dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis.
3. Proses pembelajaran bahasa Prancis masih dominan menggunakan metode ceramah.
4. Belum adanya bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis SMA kelas XI.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu kiranya diberi batasan-batasan permasalahan yang jelas yang akan dikaji dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah belum adanya bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis SMA kelas XI dengan menggunakan *software adobe flash CS5*.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari pembatasan masalah di atas memperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis SMA kelas XI?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis SMA kelas XI?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis SMA kelas XI yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk pembelajaran bahasa Prancis.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis SMA kelas XI.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis.

#### **1. Secara Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran dan menjadi inspirasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Prancis serta memberikan tambahan pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran bahasa Prancis.

#### **2. Secara Praktis**

Pengembangan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi kepada beberapa khalayak.

##### **a. Siswa**

- 1) Siswa dapat belajar secara mandiri

- 2) Siswa lebih memiliki minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas dalam belajar.

b. Guru

Diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* untuk keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi jaman sekarang bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Prancis.

c. Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis SMA kelas XI yang nantinya dapat dijadikan pedoman bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* untuk keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis untuk siswa SMA kelas XI dengan materi dan kelas yang berbeda.

## **G. Batasan Istilah**

1. Media pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, dan animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif.
2. Keterampilan membaca merupakan salah satu empat keterampilan berbahasa yang dapat membantu pembelajar bahasa dalam memahami teks.

Keterampilan membaca teks bahasa Prancis SMA kelas XI sesuai dengan CECR pada DELF A1.

3. Teks pendek bahasa Prancis dalam penelitian ini mengacu kepada teks pendek pada materi pembelajaran kelas XI yaitu tentang materi kehidupan sehari-hari atau *La Vie Quotidienne*.
4. *Adobe Flash CS5* merupakan *software* yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi untuk membuat multimedia interaktif, dengan menggunakan fitur-fitur yang mendukung berupa teks, gambar, animasi, video dan suara.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technologi/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagné dalam Arsyad (2011:7) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Sutjipto, 2011 : 8). Bahan ajar interaktif atau media interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi (Andi Prastowo 2012 : 330). Seels dan Gaslow dalam (Arsyad, 2011 : 36) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan

pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah software pembelajaran yang mengoptimalkan pemanfaatan komputer yang dikombinasikan antara teks, suara, gambar, video, animasi, dan permainan dengan menggunakan link atau alat pengontrol navigasi yang memungkinkan bagi pengguna untuk mengendalikan atau mengontrol sesuai yang diinginkan oleh pengguna.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran karena melalui media proses pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran membantu memperjelas pesan pembelajaran. Menurut Munir (2008) fungsi dari media pembelajaran secara interaktif adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana.
- 2) Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat, dirasakan, atau diraba), seperti menjelaskan peredaran darah dan organ-organ tubuh manusia pada mata pelajaran Sains.

- 3) Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didikpun mudah dipahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali.
- 4) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik.
- 5) Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- 6) Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (*playback*). Misalnya menggunakan rekamana video, *compact disk* (cakram padat), *tape recorder* atau televisi.
- 7) Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
- 8) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung. Misalnya, peserta didik mempelajari tentang jenis-jenis tumbuhan. Mereka langsung melihat, memegang, atau merasakan tumbuhan tersebut.
- 9) Membentuk sikap peserta didik (aspek afektif), meningkatkan keterampilan (psikomotor).
- 10) Peserta didik belajar sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat, dan bakatnya, baik secara individual, kelompok, atau klasikal.
- 11) Menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

Menurut Daryanto, (2013: 8) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2011 : 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran interaktif secara umum baik bagi siswa atau guru adalah penyajian materi pembelajaran menjadi lebih mudah, cepat, mudah dipahami dan lama diingat, serta lebih mudah untuk diungkapkan kembali. Selain itu bahwa media pembelajaran interaktif tersebut lebih menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas, dan kreatifitas peserta didik.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011 : 21) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Informasi

yang diterima siswa semuanya sama sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat digunakan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan

dihilangkan sehingga siswa dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misal sebagai konsultan atau penasihat siswa.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menurut Arsyad (2011 : 29-33) sebagai berikut.

##### **1) Media Hasil Teknologi Cetak**

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografi. Teks, grafis, foto, atau representasi fotografi dan reproduksi merupakan kelompok dari media hasil teknologi cetak.

##### **2) Media Hasil Teknologi *Audio-Visual***

Teknologi *Audio-Visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*. Menurut Arsyad (2011 : 30) menyatakan bahwa media *audio-visual* diproduksi dan digunakan untuk materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

##### **3) Media Hasil Teknologi yang Berbasis Komputer**

Komputer sangat canggih yang mampu berperan sebagai tutor maupun perpustakaan informasi dan umpan balik kepada peserta didik secara cepat. Teknologi berbasis komputer ini dengan menggunakan sumber-sumber yang

berbasis *micro-prosesor* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi.

#### 4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dengan Komputer.

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Seperti jumlah *random access memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan *system audio*).

## 2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

### a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Andreson dalam (Andi Prastowo, 2012: 331) menyatakan bahwa kemajuan kemampuan komputer untuk secara cepat berinteraksi dengan individu, menyimpan dan memproses sejumlah besar informasi, serta bergabung dengan media lain untuk menampilkan serangkaian besar stimulus audiovisual, menjadikan komputer sebagai media yang dominan dalam bidang pembelajaran. Menurut Heinich dkk dalam (Rusman, 2011 : 291-292) program pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dalam bentuk latihan-latihan.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran ) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran yang meliputi : judul, tujuan, materi

pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Perangkat lunak dalam pembelajaran berbasis komputer disamping bisa dimanfaatkan sebagai fungsi *computer assisted instruction (CAI)*, juga dapat dimanfaatkan sebagai sistem pembelajaran individual (*individual learning*). Karena dia berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak PBK atau CBI bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang memanfaatkannya. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif pada siswa.

**b. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif**

Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2011 :12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media berbasis komputer memiliki aplikasi untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali berupa foto, video, audio. Media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)



Ciri Manipulatif yaitu media berbasis komputer dapat mempercepat atau memperlambat dalam menyajikan suatu kejadian kepada peserta didik dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

### 3) Memiliki Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif ini dimaksudkan bahwa media berbasis komputer memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media interaktif harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa tanpa mengenal waktu yang ditransformasikan melalui ruang yang dapat memberikan stimulus kepada siswa.

### **c. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif**

Walker Hess (melalui Arsyad, 2011: 175) mengemukakan bahwa untuk mengetahui kualitas media pembelajaran harus memperhatikan kriteria sebagai berikut.

- 1) Kualitas materi dan tujuan, meliputi: a) ketepatan, b) kepentingan, c) keseimbangan, d) kelengkapan, e) daya tarik, dan f) kewajaran dan kesesuaian dengan situasi pengguna.
- 2) Kualitas pembelajaran, meliputi: a) memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, b) kualitas motivasi, c) fleksibilitas intruksionalnya, d) hubungan dengan program pengajaran lainnya, e)

kualitas tes dan penilaiannya, dan f) dapat memberikan dampak bagi pengguna.

- 3) Kualitas teknik, meliputi: a) keterbacaan, b) kemudahan menggunakan media, c) kualitas tampilan atau tayangan, d) kualitas penggunaan respon pengguna, e) kualitas pengelolaan programnya, dan f) kualitas pendokumentasiannya.

Menurut Wahono (dalam Andi Prastowo 2012: 366) terdapat beberapa aspek dan kriteria penilaian media interaktif, sebagai berikut.

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak meliputi: a) efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran, b) *reliable* (handal), c) *maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), d) *usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya), e) ketetapan pemilihan jenis aplikasi atau *software* untuk pengembangan, f) *kompatibilitas* (media pembelajaran dapat diinstal atau dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada), g) pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi, h) dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi petunjuk pengguna (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan *antisipatif*), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program), i) Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran).
- 2) Aspek desain pembelajaran meliputi: a) kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realitis), b) relevansi tujuan pembelajaran dengan SKKD dan

kurikulum, c) cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, d) ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, e) interaktivitas, f) pemberian motivasi belajar, g) kontekstualitas dan aktualitas, h) kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, i) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, j) kedalaman materi, k) kemudahan untuk dipahami, l) sistematis, runtut, alur logika jelas, m) kejelasan uraian pembahasan, contoh, simulasi, latihan, n) konsistensi evaluasi tujuan pembelajaran, o) ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, p) pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

- 3) Aspek komunikasi visual meliputi: a) komunikatif sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan subjek, b) kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, c) sederhana dan memikat, d) audio (narasi, *sound effect, backsound*, musik), e) visual (*layout, design, typography*, warna), f) media bergerak (animasi, *movie*), g) *layout interactive* (ikon navigasi).

### **3. Adobe Flash CS5**

#### **a. Pengertian Adobe Flash CS5**

*Flash* adalah salah satu software yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor yang sangat dinikmati saat ini. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Flash Player*. Flash menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript*.

*Adobe Flash* (dahulu bernama *macromedia flash*) merupakan *tools* yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi berbasis internet. Bahasa

pemrograman *ActionScript* digunakan untuk mendesain web menjadi interaktif dengan berbagai macam animasi. Kemudian *flash* ini digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif, seperti iklan banner, intro film, CD interaktif, hingga pembuatan dan animasi.

Madcoms (2012: 1) mengemukakan bahwa media *adobe flash CS5* adalah software yang baik digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif karena penampilan media, gabungan grafis, animasi, suara, serta memiliki interaktifitas dengan pengguna. Elemen-elemen yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran *adobe flash CS5* di antaranya, teks, gambar, animasi, video, dan suara.

**b. Kriteria Kualitas Adobe Flash CS5 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif**

*Adobe Flash CS5* digunakan oleh peneliti karena memiliki kriteria kualitas media pembelajaran interaktif sebagai berikut.

1. Memiliki elemen-elemen yang berupa teks, gambar, animasi, video, dan audio untuk media pembelajaran.
2. Memiliki *ActionScript* yaitu bahasa skrip *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi. *ActionScript* ini digunakan untuk memberikan efek gerak dalam animasi.
3. *Adobe Flash CS5* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain, seperti HTML, PHP, dan XML.
4. *Adobe Flash CS5* mudah diintegrasikan dengan program *Adobe* yang lain. seperti *illustrator*, *photoshop*, dan *dreamweaver*.

5. *Adobe Flash CS5* dapat ditampilkan dengan berbagai media seperti web, VCD, DVD, dan *handphone*.

#### **4. Keterampilan Membaca (*Compréhension Écrite*)**

##### **a. Pengertian Membaca**

Pembelajaran bahasa khususnya pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Prancis, memiliki empat keterampilan dasar yaitu keterampilan mendengarkan (*comprehension orale*), membaca (*compréhension écrite*), berbicara (*expression orale*), dan menulis (*expression écrite*). Dalam *Le CECRL et la Perspective Actionnelle dans l'enseignement du FLE en Indonésie* (Isola, 2010 : 95), dinyatakan tentang *la compréhension écrite* sebagai berikut.

*"La compréhension écrite (CE) est l'une des quatre compétences linguistiques qui peuvent aider les apprenants dans la compréhension du texte. La compréhension écrite de texte en langue étrangère (le français) exige le lecteur d'avoir non seulement la compétence linguistique. Le lecteur (l'apprenant) a souvent des difficultés à comprendre un texte français en raison du manque de connaissances de base de la langue du départ, sujet du texte, l'arrière-plan de l'écriture du texte, et à comprendre le contexte culturel figurant dans le texte".*

Keterampilan membaca merupakan satu dari empat keterampilan berbahasa yang dapat membantu pembelajar bahasa dalam memahami teks. Membaca teks bahasa asing (bahasa Prancis) yang dibutuhkan pembaca tidak hanya keterampilan berbahasa. Pembaca (pembelajar) sering mengalami kesulitan dalam memahami sebuah teks bahasa Prancis karena kurangnya pengetahuan dasar berbahasa, subjek pada teks, menuliskan latar belakang teks, dan memahami konteks budaya yang ada di dalam teks.

Selanjutnya *Le CECRL et la Perspective Actionnelle dans l'enseignement du FLE en Indonésie* (Isola, 2010 : 95), menambahkan bahwa *la compréhension*

*de texte est un processus qui a des mesures systématiques afin de comprendre des information complète du texte soit l'information linguistique et aussi celle de l'extra linguistique.* Membaca teks adalah suatu proses yang memiliki langkah-langkah sistematis agar pemahaman tentang informasi-informasi lengkap dari teks, baik informasi tentang bahasa dan juga ekstralinguistik.

Pedoman kecakapan *American Council on the Teaching Foreign Language* (ACTFL) (2012: 22) menerangkan kemampuan bahasa dalam kaitannya empat tingkat performansi untuk masing-masing dari keempat bidang keterampilan berbahasa. Berbagai macam tingkat performansi yang ditetapkan untuk masing-masing dari keempat bidang keterampilan berbahasa tersebut melibatkan pengetahuan ekstralinguistik, seperti dalam kasus konvensional sosial, pola perilaku kultural, dan norma-norma untuk penggunaan bahasa yang sesuai dalam berbagai situasi yang berbeda. Dengan tingkat-tingkat membaca, misalnya, strategi kognitif seperti membaca cepat, persandian, penyimpulan dan pembuatan hipotesis digunakan untuk memproses tipe-tipe teks yang berbeda.

Membaca adalah sebuah tindakan merekonstruksi makna yang disusun penulis di tempat dan waktu yang berjauhan dengan tempat dan waktu penulisan (Syukur Ghazali, 2010: 207). Tarigan (2008: 7) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Kegiatan membaca dalam bahasa memiliki hubungan dengan penafsiran teks. Pemahaman terhadap teks tertulis adalah sebuah proses yang kompleks yang melibatkan banyak sub-keterampilan linguistik dan banyak sistem

pengetahuan di dalamnya (Syukur Ghazali: 2010: 204). Membaca bisa dipandang sebagai sebuah sumber dari input bahasa, yang dapat mempengaruhi perkembangan dari kemampuan menulis. Seperti yang sudah dijelaskan di atas, bahwa kegiatan membaca berhubungan dengan penafsiran teks. Menurut Wallace (melalui Syukur Ghazali 2010: 205) menunjukkan bahwa sebuah teks dapat digunakan untuk.

- 1) Sarana mengajarkan struktur dan kosakata dari bahasa tertentu.
- 2) Memberikan peluang untuk meningkatkan penguasaan terhadap strategi-strategi utama dalam membaca.
- 3) Sebagai cara untuk menyajikan konteks yang sudah dikenal baik dan menarik bagi pembelajar.
- 4) Sebagai cara untuk menyajikan konteks budaya lewat pesan-pesan sosial yang otentik dan terjadi di dunia nyata.
- 5) Sebagai cara untuk menciptakan suasana agar siswa bisa mendapat kesempatan untuk menggunakan jenis-jenis kemampuan komunikasi yang lain (mendengarkan, berbicara, dan menulis) serta melatih sub-sub keterampilan berbahasa.

#### **b. Tujuan Membaca**

Menurut Aderson dalam Tarigan (2008: 9-11) bahwa kegiatan membaca memiliki tujuh tujuan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*).
- 2) Memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).

- 3) Mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- 4) Membaca bertujuan untuk menyimpulkan isi yang terkandung dalam bacaan (*reading for inference*).
- 5) Mengelompokkan atau mengklasifikasikan jenis bacaan (*reading to classify*).
- 6) Menilai atau mengevaluasi isi wacana atau bacaan (*reading to evaluate*).
- 7) Membandingkan atau mempertentangkan isi bacaan dengan kehidupan nyata (*reading to compare or contrast*).

*Le CECRL et la Perspective Actionnelle dans l'enseignement du FLE en Indonésie* (Isola, 2010 : 95), mengemukakan tentang tujuan membaca sebagai berikut.

*"En ce qui concerne la compétence de lecture, le Département de Français-FPBS UPI réalise le cours de compréhension écrite (CE) de la première année. Le but de ce cours est que les étudiants peuvent avoir non seulement des compétences techniques dans la pratique de la compréhension en lecture, mais aussi posséder la capacité à : 1) analyser systématiquement les textes, 2) comprendre, non seulement le contexte de la langue mais aussi le culturel figurant dans le texte, et 3) révéler à nouveau le contenu du texte sous forme de synthèse orale et écrite (résumé)".*

Mengenai tentang keterampilan membaca, Departemen Prancis-FPBS UPI melaksanakan pembelajaran membaca pada tahun pertama. Tujuan dari pembelajaran ini dan agar pembelajar tidak hanya dapat memahami teknik dalam praktik pemahaman bacaan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk : 1) menganalisis secara sistematis sebuah teks, 2) memahami, tidak hanya konteks bahasa tetapi juga gambaran budaya dalam teks, 3) mengungkapkan kembali isi teks dalam bentuk lisan dan tertulis (meringkas).



### c. Jenis- Jenis Situasi Membaca

Membaca dalam pembelajaran bahasa dapat menggunakan bermacam-macam jenis teks. Teks tersebut dapat berupa materi yang memberikan informasi tertentu seperti cerita pendek. Menurut Byrnes dalam Syukur Ghazali (2010: 207) mengungkapkan bahwa paling tidak ada dua alasan utama mengapa siswa perlu membaca teks, yaitu yang pertama adalah untuk kesenangan dan yang kedua adalah untuk mendapatkan informasi. Grellet dalam Syukur Ghazali (2010: 207) mengemukakan empat cara dalam memahami teks adalah sebagai berikut.

- 1) *Skimming*: membaca teks secara cepat dan sekilas agar bisa mendapatkan ide utama dalam teks tersebut.
- 2) *Scanning*: membaca teks secara cepat dan sekilas untuk menemukan informasi tertentu dalam teks tersebut.
- 3) *Membaca ekstensif*: membaca teks-teks panjang untuk tujuan rekreasi (bersenang-senang) dan untuk menambah pengetahuan umum atau meningkatkan kelancaran dalam berbahasa.
- 4) *Membaca intensif*: membaca teks-teks pendek untuk mencari informasi dan mengembangkan akurasi di dalam memahami teks secara terperinci.

### d. Penilaian Keterampilan Membaca (*Compréhension Écrite*)

Penilaian yang digunakan untuk keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*) dalam penelitian ini menggunakan kriteria penilaian dari *Cadre Européen Commun de Référence* (CECR) yang diterbitkan oleh Dewan Eropa pada tahun 2001 dan digunakan sebagai acuan pembelajaran dan pengajaran bahasa asing dan perguruan tinggi. *Cadre Européen Commun de Référence* yang selanjutnya

disingkat CECR terdiri dari *Diplome d'Études en Langue Française* (DELF) dan *Diplome Approfondi en Langue Française* (DALF). DELF terdiri dari enam tingkatan kemampuan berbahasa asing (Prancis) yaitu A1, A2, B1, B2, C1, dan C2. DELF A1 merupakan tingkatan dasar pengenalan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI semester II, sehingga menggunakan penilaian DELF dengan tingkatan A1. Kemampuan membaca yang hendaknya dicapai oleh peserta didik pada tingkat ini, yaitu

*"Je peux comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples (par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues)".*  
(CECR, 2000 : 26).

Kemampuan keterampilan membaca ini dapat diketahui baik melalui evaluasi yang dilaksanakan oleh guru maupun oleh peserta didik sendiri. Terkait dengan evaluasi yang dilaksanakan oleh peserta didik sendiri, telah dirumuskan dalam rubrik *Auto-Evaluation*. Dengan demikian *Auto-Évaluation* merupakan seperangkat evaluasi yang dilakukan oleh peserta didik sendiri terhadap hasil belajar mereka. *Auto-Evaluasi* memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan pembelajaran mereka. Adapun evaluasi ini bertujuan membantu mereka menjadi siswa mandiri, otonom, bertanggung jawab, dan mempunyai keyakinan diri. Kegiatan ini dilakukan oleh siswa dengan bimbingan format yang telah ditentukan oleh guru. *Auto-Évaluation* yang dimaksud oleh Gilles Breton et al (2005: 20) dipaparkan sebagai berikut.

- 1) *Je peux comprendre des mots familiers et des expression très courants de la vie de tous les jours (par exemple dans un magasin).*
- 2) *Je peux comprendre l'heure qu'il est ou la date.*

- 3) *Je peux comprendre des chiffres comme un numéro de téléphone, le numéro d'un bus, etc.*
- 4) *Je peux comprendre des informations simples sur les gens, leur famille, leur travail.*
- 5) *Je peux reconnaître une personne ou un lieu quand on les décrit de façon très simple.*
- 6) *Je peux comprendre ce qui est permis/pas permis, ce qu'il faut faire ou ce qu'il ne faut pas faire, dans des situations très courantes.*
- 7) *Je peux comprendre quand une personne me parle de façon polie ou pas polie.*
- 8) *Je peux comprendre quand une personne est d'accord ou pas d'accord.*

Menurut Veltcheff (2003 : 61) standar kompetensi pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca DELF tingkat A1 adalah *"Peut comprendre de textes courts et très simple, phrase, en relevant de noms, des mots familiers et expression très élémentaires et relisant si nécessaire"*.

Siswa dapat memahami teks singkat dan sangat sederhana, kalimat demi kalimat, yang terkait dengan materi kata benda, kata-kata familiar, dan ekspresi dasar mencatat hal-hal yang penting bila perlu dikaitkan satu sama lain.

Tagliante (1996 : 38) menyatakan bahwa skor untuk keterampilan membaca dengan pengetahuan membaca kompetensi selektif, dan memiliki tujuan untuk dapat melihat dalam teks serta menguasai elemen informasi yang diminta. Adapun skor penilaian keterampilan membaca bahasa Prancis, (Tagliante, 1996 : 40) dengan jumlah butir soal 15 yang dimaksud adalah sebagai berikut.

*Test sur 30 points, 2 points par bonne réponse.*

$$\text{Note sur 20} = \frac{\text{note de l'apprenant} \times 20}{30}$$

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes objektif, yaitu terdiri dari tes benar salah, tes isian, dan tes penjumlahan. Adapun penentuan skor untuk masing-masing jenis tes menurut Nurgiyantoro (2010, 128-139) adalah sebagai berikut.

#### 1. Tes Benar Salah

Tes benar salah adalah tes dengan bentuk pernyataan yang mempunyai dua kemungkinan yaitu benar atau salah. Penentuan skornya (Nurgiyantoro, 2010: 128) tercantum dengan rumus sebagai berikut.

Rumus :  $S=R$

Keterangan:

S: Skor

R (Right) : Jumlah jawaban betul.

#### 2. Tes Isian

Tes isian merupakan jenis tes untuk melengkapi atau menyempurnakan kalimat yang rumpang. Adapun rumus yang digunakan untuk penentuan skornya (Nurgiyantoro, 2010: 137) adalah sebagai berikut.

$S=R$

S : Skor

R (Right) : Jumlah jawaban betul.

#### 3. Tes Penjumlahan

Tes penjodohan dalam penelitian ini peserta didik diminta untuk menjodohkan gambar kegiatan sehari-hari dengan pernyataan yang telah tersedia. Rumus yang digunakan untuk penentuan skornya (Nurgiyantoro, 2010: 139) adalah sebagai berikut.

$$S = R$$

S : Skor

R (Right) : Jumlah jawaban betul

#### **e. Teks Cerita Pendek Bahasa Prancis Pada Materi Kelas XI**

Membaca dapat dipandang sebagai proses pemecahan sandi (*decoding*) batas-atas (*bottom up*) terhadap simbol-simbol tertulis, karena diawali dengan memahami segmen-segmen terkecil (huruf, suku kata, kata) dalam teks dan kemudian dibangun agar mencakup unit-unit yang lebih besar (anak kalimat, kalimat, paragraf) (Ghazali, 2012: 176).

Teks cerita pendek yang disajikan dalam penelitian adalah cerita teks pendek yang mengacu pada materi kelas XI semester genap yaitu tentang kehidupan sehari-hari (*La Vie Quotidienne*). Materi ini menampilkan teks pendek yang menceritakan kehidupan sehari-hari dengan menggunakan kosakata bahasa Prancis yang sederhana. Materi *La Vie Quotidienne* terdapat dalam buku ajar *Le MAG*, unité 6 pada halaman 71. Buku ajar ini merupakan karya dari Céline HIMBER, et al. Materi *La Vie Quotidienne* yang terdapat dalam buku ajar *Le MAG* sesuai dengan tingkat DELF A1. *La Vie Quotidienne* adalah materi yang dipelajari di SMA El Shadai Magelang kelas XI. Peneliti mengambil keterampilan

membaca (*Compréhension Écrite*) dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang telah dijelaskan di atas. Standar kompetensi (SK) yang tertulis dalam kurikulum bahasa Prancis untuk keterampilan membaca yaitu "memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari". Kompetensi dasarnya (KD) yaitu, "memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat". Berikut adalah contoh materi *La Vie Quotidienne* sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).

Terkait dengan media pembelajaran interaktif untuk keterampilan membaca kelas XI materi *La Vie Quotidienne* yang disajikan memiliki beberapa sub tema, yaitu *Raconter Les Activités Quotidiennes, Exprimer Le Gout et La Préférence, Donner et Demander des Opinions sur les Repas et les Vêtements*. Sub tema yang diambil dalam penelitian ini, yaitu *Les Activités de la Journée*. Sub tema ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari mulai dari bangun tidur hingga menjelang tidur. Oleh karena itu materi ini menggunakan kosakata dan kala waktu *présente*, dan dapat juga menggunakan kala waktu *passé composé*. Berikut beberapa kosakata yang sering digunakan dalam *Les Activités de la Journée* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. **Kosakata dalam Les Activités de la Journée**

No	Vocabulaire	Arti
1.	Se lever	Bangun Tidur
2.	Se laver	Mandi
3.	S'habiller	Berpakaian
4.	Le petit déjeuner	Sarapan/makan pagi
5.	Déjeuner	Makan siang

6.	Manger	Makan
7.	Prendre le bus	Naik bus
8.	Sortir	Keluar
9.	Étudier	Belajar
10.	Il est 7 heures du matin	Pukul 7 pagi
11.	Il est 20 heures	Pukul 8 malam
12.	Il est midi	Pukul 12 siang
13.	Faire du tennis	Bermain tenis
14.	Dîner	Makan malam
15.	Se coucher	Menjelang tidur
16.	Dormir	Tidur

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah penelitian Rochanah (2013) yang berbentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Interaktif Kelas VII SMP dengan Tema “Islam di Jawa” Berbasis Adobe Flash”. Perbedaan yang mendasar antara penelitian ini dengan Rochanah adalah Subjek penelitian dan fokus penelitian. Subjek penelitian Rochanah adalah guru dan siswa kelas VII SMP, sedangkan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI SMA. Fokus penelitian Rochanah adalah materi Islam di Jawa, sedangkan dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis. Selain itu, penelitian Rina Setiani (2015) yang berbentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash CS5* untuk Kelas XI SMA”. Perbedaan yang mendasar dari penelitian ini dengan Rina Setiani adalah fokus penelitian, yakni fokus penelitian Rina Setiani adalah mengapresiasi teks

cerita pendek, sedangkan fokus dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis.

### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang pembelajaran bahasa Prancis, peneliti masih menemui beberapa hambatan yang membuat pembelajaran bahasa Prancis dirasa sukar terutama untuk keterampilan membaca. Masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam membaca. Salah satu hambatan yang membuat siswa merasa kesusahan dalam membaca adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* perlu dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis dengan menggunakan software *Adobe Flash CS5*.

Pengembangan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan kompetensi belajar, dan dilakukan uji validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media serta penilaian oleh guru bahasa Prancis dan tanggapan dari pengguna yaitu siswa kelas XI di SMA El Shadai Magelang. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan memperlancar proses pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis sesuai dengan kompetensi belajar dan membuat pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca lebih menarik dan menyenangkan.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407)

Penelitian dan pengembangan adalah salah satu metode yang menghasilkan produk tertentu, salah satunya untuk bidang pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis siswa SMA.

##### **B. Prosedur Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian *R & D* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2012: 409) yang dijabarkan ke dalam 10 langkah/tahapan, namun yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan lima langkah/tahapan. Adapun kelima tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. Observasi dan Pengumpulan Informasi

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi dan masalah harus ditunjukkan dengan data empirik.

### 2. Perencanaan dan Pelaksanaan (Pengembangan Draf Produk)

Perencanaan pembuatan media pembelajaran berdasarkan dari tujuan pembelajaran, desain media yang akan dikembangkan, dan instrumen penilaian produk yang akan dikembangkan. Pengembangan draf produk ini meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, termasuk sarana dan prasarana yang diperlukan dalam validasi dan ujicoba produk.

### 3. Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang sesuai dengan bidangnya.

### 4. Ujicoba Produk

Ujicoba produk dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Pada tahap ini, pengambilan data melalui angket, lembar observasi, dan soal - *pre-test* dan *post-test*. Indikator kelayakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran bahasa Prancis meliputi pemahaman siswa lebih tinggi terhadap materi yang disajikan, hasil belajar siswa meningkat, dan kecepatan siswa dalam mengoperasikan media.

### 5. Revisi Produk

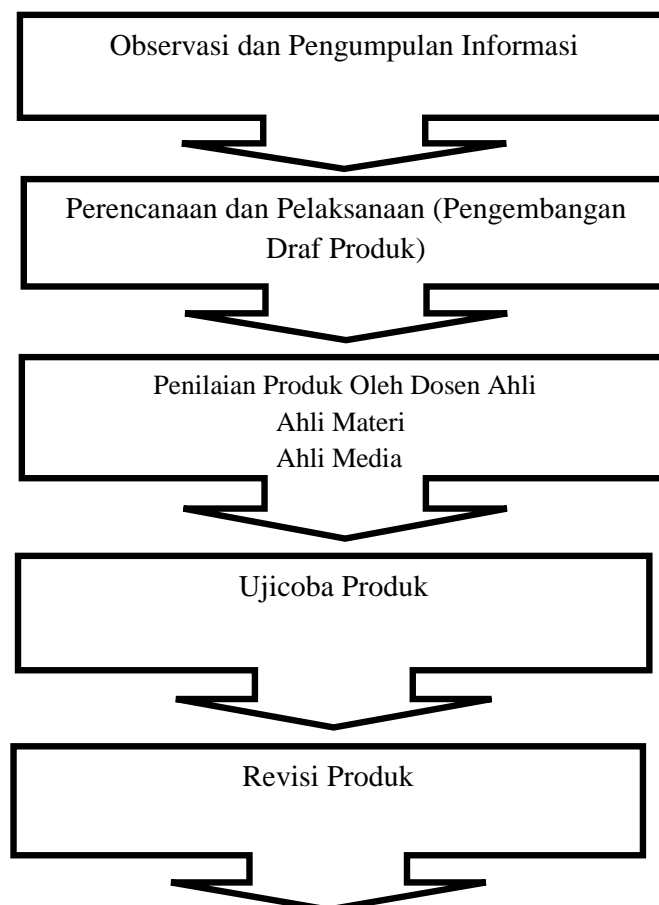
Revisi produk dilaksanakan setelah mendapatkan hasil dari ujicoba di lapangan.



Gambar 1. **Desain *pre-test* dan *post-test* (before-after).  $O_1$  nilai sebelum *treatment* dan  $O_2$  nilai sesudah *treatment*. (Sugiyono, 2010: 415)**

Bila produk yang berupa media pembelajaran baru tersebut telah dinyatakan valid, maka media pembelajaran baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan.

Tahap prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis siswa SMA dipaparkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. **Tahap prosedur pengembangan media pembelajaran**

### C. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA El Shadai Magelang yang terletak di Jl. Ahmad Yani 28, Gelangan, Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2015.

### D. Subjek dan Objek Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA El Shadai Magelang dengan jumlah siswa 26, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

#### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5* untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis siswa SMA kelas XI. Media pembelajaran interaktif *Adobe Flash* tersebut selanjutnya disimpan dalam *Compact Disk (CD)*.



Gambar 3. Tampilan Adobe Flash CS5

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Angket

Penelitian ini menggunakan jenis data yang berupa kuantitatif terhadap kualitas media pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut adalah angket. Angket yang digunakan sebagai instrumen diuji kelayakannya pada ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan guru. Hasil dari keseluruhan data yang diperoleh dari angket tersebut digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan tingkat kualitas media yang dikembangkan.

### 2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan sebagai alat pengumpul informasi untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *Adobe Flash CS5* selama berlangsungnya uji coba. Penelitian ini menggunakan jenis observasi terstruktur yakni observasi yang telah dirancang secara sistematis, interaksi peserta didik saat pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif *adobe flash CS5* dalam pembelajaran.

### 3. *Pre-test* dan *post-test*

*Pre-test* adalah tes awal yang diberikan sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. *Post-test* adalah test yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran. Pemberian *post-test* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Soal tes yang digunakan untuk *pre-*

*test* dan *post-test* sama. Pemberian soal yang sama dimaksudkan untuk mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran.

## **F. Instrumen Penelitian**

### **1. Bentuk Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Lembar validasi kualitas produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk dan respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.
- b. *Pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca peserta didik.

### **2. Validasi Instrumen**

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi internal, yaitu dilakukan secara logis dan teoritis. Hasil validasi berupa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini.

### **3. Kisi-Kisi Instrumen**

- a. Angket (Kuesioner)

Angket digunakan untuk mengevaluasi produk yang telah dihasilkan. Angket berisi seperangkat pertanyaan dan kepada responden untuk dijawab. Penelitian ini menggunakan skala *likert* yang dipilih dengan memberikan tanda ( ) pada kolom pilihan jawaban. Menurut Sugiyono (2010: 135) skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Angket ini menggunakan skala *likert* dengan skala 5, 4, 3, 2, 1 dengan lima kategori penilaian, yaitu: **sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju**. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam aspek dan kriteria media

pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media diadaptasi dari kriteria pengembangan media yang ditulis oleh Wahono (2006). Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
		b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
		c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
		d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
		e. Interaktivitas
		f. Kontekstualitas
		g. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
		h. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		i. Kedalaman materi
		j. Kemudahan untuk dipahami
		k. Sistematis, runtut, alur logis jelas
		l. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, percobaan, dan latihan
		m. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
		n. ketepatan dan ketetapan evaluasi
		o. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
2.	Substansi Materi	p. Kebenaran materi secara teori dan konsep
		q. Ketepatan penggunaan sesuai bidang keilmuan
		r. Kedalaman materi
		s. Aktualitas

Tabel 3. **Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Umum	a. Kreatif dan inovatif (baru, luwes menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda) b. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif) c. Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	d. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran e. <i>Reliable</i> (kehandalan) f. <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) g. <i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya) h. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan i. <i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) j. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi k. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: penggunaan, trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program) l. <i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)
3.	Komunikasi Visual	m. Komunikatif, yakni sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan, sasaran, unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa n. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, yakni visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak <i>klise</i> (sering digunakan) agar menarik perhatian o. Sederhana, yakni visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat p. <i>Unity</i> yakni menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh ( <i>komprehensif</i> ) q. Penggambaran objek dalam bentuk <i>image</i> (citra) baik realistik maupun simbolik r. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih s. <i>Tipografi</i> ( <i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya t. Tata letak ( <i>layout</i> ), yakni peletakan dan susunan unsur-



		unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas pesan dan hirarki masing-masing
		u. Unsur visual bergerak (animasi dan atau <i>movie</i> ), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata
		v. navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya
		w. Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound special effect</i> ) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi

Instrumen angket penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran diadaptasi dari lembar evaluasi (Siti Sumiyati, 2014: 87-89). Lembar evaluasi ini meliputi 3 instrumen yang terdiri dari aspek pembelajaran dengan 5 indikator, aspek penyajian materi dengan 5 indikator, dan aspek pengoperasian media dengan 8 indikator. Instrumen-instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel 3, tabel 4, dan tabel 5.

Tabel 4. **Kisi-kisi penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5* dalam aspek pembelajaran**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>La vie quotidienne</i>					
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal					
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					
4	Kecakupan latihan soal guna mencapai kompetensi					
5	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami bab <i>la vie quotidienne</i>					

Tabel 5. **Kisi-kisi penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5* dalam aspek penyajian materi**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah					
2	Kemudahan sajian untuk diikuti					
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami					
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					

Tabel 6. **Kisi-kisi penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5* dalam aspek pengoperasian media**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran					
2	Gambar dan animasi terlihat jelas					
3	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini					
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca					
5	Komposisi dan kombinasi warna					
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					
8	Tampilan halaman judul menarik					

b. Lembar Observasi

Kisi-kisi pedoman observasi ini diadopsi dari penelitian Uki Rahmawati, (2011 : 153). Kisi-kisi tersebut dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. **Kisi-Kisi Pedoman Observasi**

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Interaksi siswa saat pembelajaran	a. Pemahaman oleh siswa
		b. Hubungan antar siswa
		c. Ketertiban belajar siswa
		d. Semangat siswa
		e. Keberanian bertanya
2.	penggunaan media pembelajaran interaktif <i>adobe flash CS5</i> dalam pembelajaran.	a. Peran guru sebagai fasilitator
		b. Proses pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif <i>adobe flash CS5</i>

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5*

Kelayakan media pembelajaran ditentukan oleh ahli media melalui angket penilaian produk. Langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Data skor yang diperoleh dari angket penilaian produk oleh ahli media dihitung rata-ratanya dengan menggunakan acuan sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{1}{\text{Banyaknya evaluator}} \times \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = skor rata-rata

$x$  = jumlah skor jawaban

$n$  = banyaknya butir pertanyaan

- b. Skor rata-rata (kuantitatif) yang diperoleh diubah dalam kriteria kualitatif dengan ketentuan seperti berikut.

**Tabel 8. Kriteria Kualitatif Interpretasi Data Angket**

No	Rentang Skor Kuantitatif	Kriteria Kualitatif
1	$\bar{x} > M_i + 1,5SB_i$	Sangat Baik
2	$M_i + 0,5SB_i < \bar{x} \leq M_i + 1,5SB_i$	Baik
3	$M_i - 0,5SB_i < \bar{x} \leq M_i + 1,5SB_i$	Cukup
4	$M_i - 1,5SB_i < \bar{x} \leq M_i - 0,5SB_i$	Kurang
5	$\bar{x} \leq M_i - 1,5SB_i$	Sangat Kurang

Anas Sudijono (2005 : 333)

Keterangan :

$M_i$  : Mean ideal

$M_i = \frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$SB_i$  : Simpangan baku ideal

$SB_i = \frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Skor maksimal ideal : Skor tertinggi

Skor minimal ideal : Skor terendah

Skor minimum ideal adalah 1 dan skor maksimum ideal adalah 5 untuk angket penilaian produk. Kriteria validasi untuk media pembelajaran dapat diperoleh melalui pengembangan dari tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 9. **Interval Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran CS5**

No	Rentang Skor Kuantitatif	Kriteria
1	$\bar{x} > 3,9$	Sangat Valid
2	$3,3 < \bar{x} \leq 3,9$	Valid
3	$2,7 < \bar{x} \leq 3,3$	Cukup Valid
4	$2,1 < \bar{x} \leq 2,7$	Kurang Valid
5	$\bar{x} \leq 2,1$	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat ditentukan kriteria kevalidan dari skor rata-rata penilaian produk. Media pembelajaran *adobe flash CS5* yang dikembangkan dikatakan baik, apabila minimal memiliki tingkat validitas yang **valid**.

## 2. Analisis Tanggapan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran *Adobe Flash CS5*

### a. Angket Respon Peserta Didik

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis angket respon peserta didik adalah sebagai berikut.

- 1) acuan yang digunakan untuk menghitung data skor yang diperoleh dari angket respon peserta didik sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor jawaban

$n$  = banyaknya butir pernyataan

- 2) Skor rata-rata (kuantitatif) yang diperoleh kemudian diubah dalam kriteria skor kualitatif dengan mengembangkan tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10. **Interval Kriteria Kualitatif Tanggapan Peserta Didik**

No	Rentang Skor Kuantitatif	Kriteria kualitatif
1	$\bar{x} > 3,9$	Sangat Baik
2	$3,3 < \bar{x} \leq 3,9$	Baik
3	$2,7 < \bar{x} \leq 3,3$	Cukup
4	$2,1 < \bar{x} \leq 2,7$	Kurang
5	$\bar{x} \leq 2,1$	Sangat Kurang

Keterangan :

Skor maksimal ideal : 5

Skor minimal ideal : 1

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) = \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) = \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,6$$

Pada angket respon peserta didik, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

### 3. Analisis *Pre-test* dan *Post-test*

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut.

- Masing-masing item pernyataan direkapitulasi berdasarkan respon peserta didik.
- Menghitung jumlah skor masing-masing peserta didik.

- c. Menghitung presentase hasil penskoran jawaban peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut. (Arikunto, 2008: 235).

$$P = \frac{Si}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase skor

Si = jumlah skor yang diperoleh

S = skor maksimal

- d. Mengukur keefektifan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran keterampilan membaca peserta didik berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test*. Skor *pre-test* dan *post-test* ini dianalisis dengan menggunakan *gain score* sebagai berikut. (Hake, 1999: 1).

$$\langle g \rangle = \frac{\% \langle Sf \rangle - \% \langle Si \rangle}{\% \langle G \rangle_{max}} = \frac{(\% \langle Sf \rangle) - \% \langle Si \rangle}{(100 - \% \langle Si \rangle)}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$  : *gain score* ternormalisasi

$\langle G \rangle$  : *gain* aktual

$\langle G \rangle_{max}$  : *gain* maksimum yang mungkin terjadi

$\langle Sf \rangle$  : nilai *post-test*

$\langle Si \rangle$  : nilai *pre-test*

Tingkat perolehan *gain score* ternormalisasi dalam tiga kategori terdapat pada tabel 11.

Tabel 11. **Interpretasi *Gain Score* Ternominalisasi**

<b>Score <math>\langle g \rangle</math></b>	<b>Kategori</b>
$\langle g \rangle > 0,7$	Tinggi
$0,7 > \langle g \rangle > 0,3$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Hake (1999: 1)



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi

Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan studi lapangan dan studi literatur. Tahap studi lapangan diperoleh dari hasil observasi pembelajaran bahasa Prancis yang dilaksanakan di sekolah SMA El Shadai Magelang belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa masih menggunakan media konvensional. Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku paket, yang mana masih berorientasi kepada guru (*teacher oriented*). Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang aktif dan merasa bosan karena bersifat monoton. Pembelajaran yang dilaksanakan masih belum dikaitkan dengan perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik, interaktif dan mampu mengembangkan kemampuan siswa secara optimal.

Studi *literature* dilakukan untuk menemukan konsep atau landasan teori untuk memperkuat suatu produk. Menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad 2009: 175-176) karakteristik sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk media pembelajaran yakni kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Adapun studi literatur dalam tahap pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* yaitu pendahuluan,

pembentukan/pengembangan konsep, aplikasi konsep dalam kehidupan, pemantapan konsep, dan penilaian.

Observasi lapangan dan studi literatur selanjutnya digunakan untuk analisis materi dan konsep. Hasil analisis materi ini berupa SK dan KD yang akan digunakan, serta materi yang akan digunakan. Adapun hasil analisis SK dan KD yang digunakan disajikan pada tabel 12 berikut.

Tabel 12. **Hasil Analisis SK dan KD**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Indikator</b>
Membaca	Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat	<i>La vie Quotidienne</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat menentukan benar atau salah pada pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan wacana dalam tema <i>La Vie Quotidienne</i>.</li> <li>- Siswa menjodohkan gambar dengan kalimat sederhana yang tepat sesuai dengan tema <i>La Vie Quotidienne</i>.</li> <li>- Siswa melengkapi kalimat rumpang dengan jawaban yang tepat sesuai dengan tema <i>La Vie Quotidienne</i>.</li> </ul>

Setelah diperoleh SK dan KD yang digunakan, maka dapat dihasilkan konsep pengembangan materi.

## 2. Perencanaan

Perencanaan pembuatan media pembelajaran berdasarkan dari tujuan pembelajaran, desain media yang akan dikembangkan, dan instrumen penilaian produk yang akan dikembangkan. Adapun paparannya adalah sebagai berikut.

### a. Tujuan Pembelajaran

- 1) Siswa dapat menentukan benar atau salah pada pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan wacana dalam tema *La Vie Quotidienne*.
- 2) Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kalimat sederhana yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.
- 3) Siswa mampu melengkapi kalimat yang rumpang dengan jawaban yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.

### b. Desain Awal Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5*

Desain pada tahapan berdasarkan pada *flowchart* yang telah dibuat, yakni mencakup:

- 1) *introduction* (Pembukaan)

*introduction* merupakan menu yang berisi tentang petunjuk penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS5* yang dikembangkan.

- 2) *compétences*

Merupakan menu yang berisi tentang kompetensi dasar, standar kompetensi, dan indikator yang dicapai dalam pembelajaran.

- 3) *exploration et élaboration*

Menu ini berisi tentang materi *La Vie Quotidienne* yang akan dikembangkan serta istilah-istilah yang digunakan.

4) *vocabulaire et grammaire*

Menu ini berisi kosa kata dan tata bahasa yang digunakan dalam materi *La Vie Quotidienne*.

5) *exercices*

Menu ini berisi tentang latihan-latihan soal sesuai dengan materi *La Vie Quotidienne*.

6) *Références*

Berisi daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi.

Media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* yang dikembangkan berdasarkan kelayakan materi dan media. Kelayakan materi yang kemudian dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen produk, yakni meliputi kelengkapan materi, keakuratan materi, teknik penyajian materi, kesesuaian bahasa, dan kesesuaian evaluasi. Sedangkan kelayakan media yang kemudian dijadikan sebagai dasar penyusunan instrumen meliputi tampilan dan perangkat.

Penyusunan desain media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* berdasarkan observasi di lapangan sesuai dengan kebutuhan sekolah, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas XI.

**c. Perancangan Instrumen**

Perancangan instrumen ini dikembangkan berdasarkan dari isi kelayakan materi dan kelayakan media yang berupa lembar lembar penilaian untuk ahli

materi, ahli media, guru mata pelajaran, respon untuk siswa, soal *pres-test* dan *post-test* dan lembar observasi.

### **3. Pengembangan Produk Awal**

#### **a. Penyusunan Media *Adobe Flash CS5***

Penyusunan media pembelajaran ini berdasarkan hasil observasi di lapangan, di mana sesuai dengan perkembangan teknologi yang sudah maju di sekolah tersebut. Selanjutnya *software* yang dipilih untuk dijadikan media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash CS5* yang mudah untuk dikembangkan serta dapat berjalan dalam *software* dan *hardware* dalam *system operasi microsoft windows XP* atau yang lebih tinggi, *system operasi android* dan *apple*, prosessor minimal *intel pentium IV*, dan RAM 512 MB atau lebih tinggi.

Pengembangan media dilakukan berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat terlebih dahulu. Hal-hal yang diperhatikan dalam pengembangan media ini adalah pemilihan *background*, pemilihan huruf/*font*, pemilihan warna, pemilihan gambar *icon*, pemilihan animasi, serta pemilihan musik/*backsound* dan efek suara. Selanjutnya adalah tahapan pemantapan mandiri. Adapun tahapan pemantapan ini adalah sebagai berikut.

#### **1) Analisis**

##### **a) Analisis Program**

Analisis program ini dilakukan untuk mengetahui tujuan dan isi program tentang pembelajaran bahasa Prancis yang ingin dicapai.

##### **b) Analisis Kerja**

Analisis kerja dilaksanakan untuk mengetahui fungsi atau cara kerja multimedia pembelajaran ini. Terkait dengan analisis kerja ini meliputi fungsi tombol-tombol yang terdapat dalam media pembelajaran. Analisis kerja yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah pada saat program dijalankan tampilan program akan langsung *fullscreen*. Hal ini mengindikasikan bahwa program telah siap dijalankan karena halaman ini adalah halaman utama (*home*).

*Home* atau halaman utama merupakan tampilan awal sebagai tampilan pembuka sebelum ke menu awal. Tombol yang terdapat dalam tampilan *home* ini yaitu tombol musik dan tombol *entrez* (masuk), yang mana jika tombol *entrez* tersebut diklik maka akan masuk pada menu awal.

Menu awal merupakan menu dimana terdapat lima tombol utama, tombol *home* dan tombol *exit*. Lima tombol utama ini terdiri dari tombol *introduction*, *compétence*, *exploration et élaboration*, *vocabulaire et grammaire*, dan *exercice*. Tombol *exit* berfungsi jika ingin keluar dari program media pembelajaran.

#### **b. Pengembangan Materi**

Pengembangan materi dilakukan setelah studi pustaka dan observasi lapangan. Setelah dilaksanakan analisis kebutuhan, selanjutnya adalah merancang desain produk yang mencakup tentang desain konten dan desain materi. Desain konten berupa *flowchart* dan *storyboard*. Desain materi berupa materi *La Vie Quotidienne*. Produksi produk dalam pengembangan media ini masih berbentuk draf dan desain awal, yaitu dengan menguraikan produk berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat.

#### **c. Hasil Penilaian Produk**

### 1) Penilaian oleh Ahli Materi

Hasil dari pengembangan produk awal setelah dilakukan pemantapan berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media selanjutnya adalah uji validasi. Uji validasi yang pertama dilakukan kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi yang akan digunakan dalam pengembangan produk ini. Ahli materi dilakukan oleh dosen jurusan pendidikan bahasa Prancis yaitu Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. Berdasarkan pengujian materi yang dilakukan oleh ahli materi menyatakan bahwa materi yang dikembangkan layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran. Hal tersebut dibuktikan dengan skor rata-rata (kuantitatif) yang diperoleh diubah dalam kriteria kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 13. Rentang skor kuantitatif yang diubah dalam kriteria kualitatif

No	Rentang Skor Kuantitatif	Kriteria
1	$\bar{x} > 3,9$	Sangat Valid
2	$3,3 < \bar{x} \leq 3,9$	Valid
3	$2,7 < \bar{x} \leq 3,3$	Cukup Valid
4	$2,1 < \bar{x} \leq 2,7$	Kurang Valid
5	$\bar{x} \leq 2,1$	Tidak Valid

Tabel 14. Hasil penilaian ahli materi tahap I

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek penilaian pembelajaran	3,2	Cukup valid
2	Aspek substansi materi	4	Sangat valid
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>3,6</b>	<b>Valid</b>

Tabel 15. Hasil penilaian ahli materi tahap II

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek penilaian pembelajaran	4,2	Sangat valid
2	Aspek substansi materi	4	Sangat valid
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>4,1</b>	<b>Sangat valid</b>

Selanjutnya hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi disajikan dalam diagram 1 berikut ini.

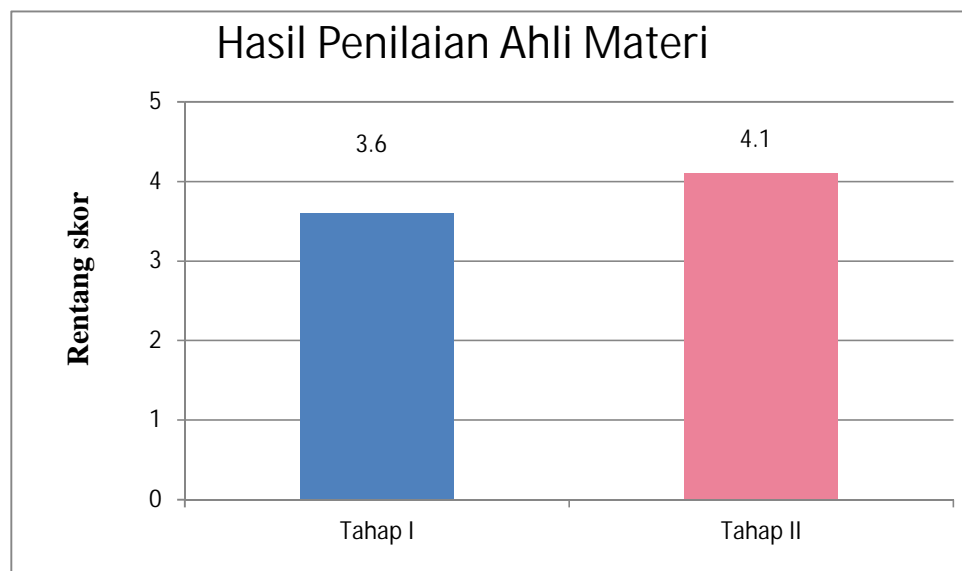


Diagram 1. Hasil rata-rata penilaian ahli materi tahap I dan Tahap II



Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap I adalah **3,6** yang jika dimasukkan dalam rentang skor kuantitatif berada pada  $3,3 < \bar{x} \leq 3,9$  di mana jika diubah dalam kriteria kualitatif menunjukkan hasil yang **valid**. Pada tahap II rata-rata nilai yang diperoleh adalah **4,1** yang jika dimasukkan dalam rentang skor kuantitatif berada pada posisi  $\bar{x} > 3,9$ , yaitu dengan kategori **sangat valid**. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang akan dikembangkan valid/layak untuk ujicoba lapangan sesuai dengan saran dari ahli materi.

## 2) Penilaian oleh Ahli Media

Hasil penilaian terhadap kualitas media pembelajaran diperoleh dengan menggunakan instrumen lembar validasi media. Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh Drs. Rohali, M. Hum dosen jurusan pendidikan bahasa Prancis. Adapun hasil penilaian media pembelajaran pada tahap pertama diperoleh skor rata-rata **3,1** dengan kategori cukup valid. Dari hasil penilaian pertama diperoleh beberapa saran yang kemudian dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki media pembelajaran ini. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media pada tahap pertama adalah sebagai berikut.

- a. Tambahkan tombol kembali ke teks.
- b. Tambahkan durasi waktu untuk setiap latihan.
- c. Sebaiknya setiap sub bagian latihan diberi skor
- d. Sebaiknya ada tambahan animasi.
- e. *Trooble shooting* belum ada, menu bantuan belum ada tentang pengembangan belum ada.

- f. Tambahkan *sound effect* khusus pada tombol tertentu.

Pada penilaian tahap II diperoleh skor rata-rata **3,9** dengan kategori sangat valid. Dari hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* layak untuk diujicobakan di lapangan. Hasil penilaian ahli media pada tahap I dan tahap II tersebut disajikan pada tabel 16 dan pada diagram 9 berikut.

Tabel 16. **Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Media Tahap I**

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek umum	3	Cukup valid
2	Aspek rekayasa perangkat lunak	3,4	Valid
3	Aspek komunikasi visual	3	Cukup valid
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>3,1</b>	<b>Cukup valid</b>

Tabel 17. **Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli Media Tahap II**

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek umum	4	Sangat valid
2	Aspek rekayasa perangkat lunak	3,8	Valid
3	Aspek komunikasi visual	4	Sangat valid
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>3,9</b>	<b>Sangat valid</b>

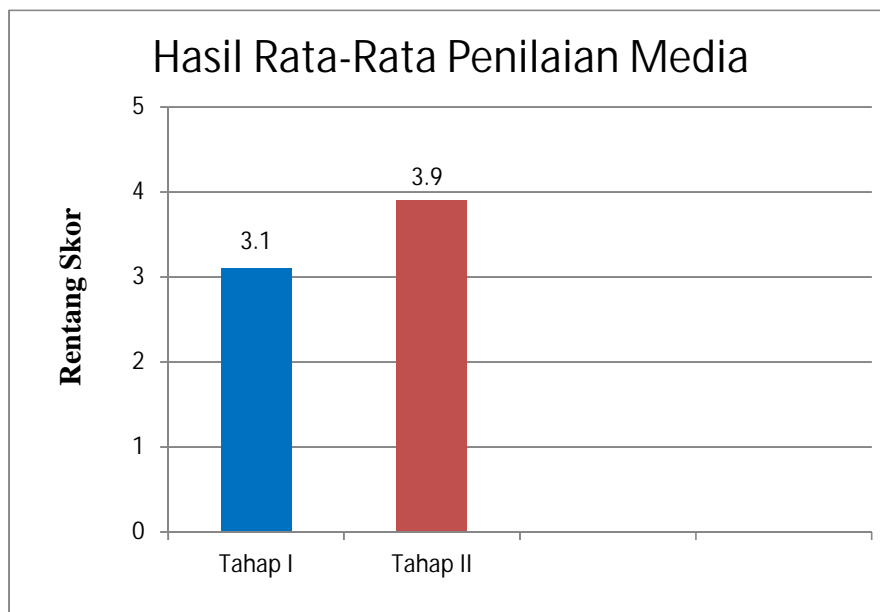


Diagram 2. Hasil rata-rata penilaian ahli media tahap I dan Tahap II

### 3) Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran

Penilaian juga dilakukan oleh guru mata pelajaran, yaitu ibu Dwi Karoeniasih, S.Pd. Penilaian ini dilakukan guna untuk memperoleh nilai serta tanggapan dari guru mengenai kelayakan media pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa Prancis. Ada 2 aspek yang dinilai dalam penilaian ini, yaitu yang pertama aspek ketepatan konsep dan kompetensi, dan yang kedua aspek kualitas tampilan. Aspek ketepatan konsep dan kompetensi kemudian dijabarkan menjadi 8 sub indikator, kemudian aspek kualitas tampilan dijabarkan menjadi 6 sub indikator. Hasil penilaian guru bahasa Prancis dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 18. Hasil Penialain Guru Bahasa Prancis dalam Aspek Ketetapan Konsep dan Kompetensi

No	Sub Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).	5
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar.	5
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar.	5
4	Kemudahan materi untuk dipahami.	5
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa.	5
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri.	5
7	Penggunaan bahasa dan ejaan.	5
8	Kejelasan gambar dalam menjelaskan materi.	5
<b>Total skor rata-rata</b>		<b>5</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat valid</b>

Tabel 19. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis dalam Aspek Kualitas Tampilan

No	Sub Indikator	Skor
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i>	4
2	Komposisi warna	5
3	Tampilan menu	5
4	Jenis dan ukuran teks	5
5	Kualitas tampilan gambar	5
6	Daya dukung musik	5
<b>Total skor rata-rata</b>		<b>4,8</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat valid</b>

Selanjutnya hasil rata-rata penilaian media pembelajaran oleh guru bahasa Prancis 3 berikut ini.

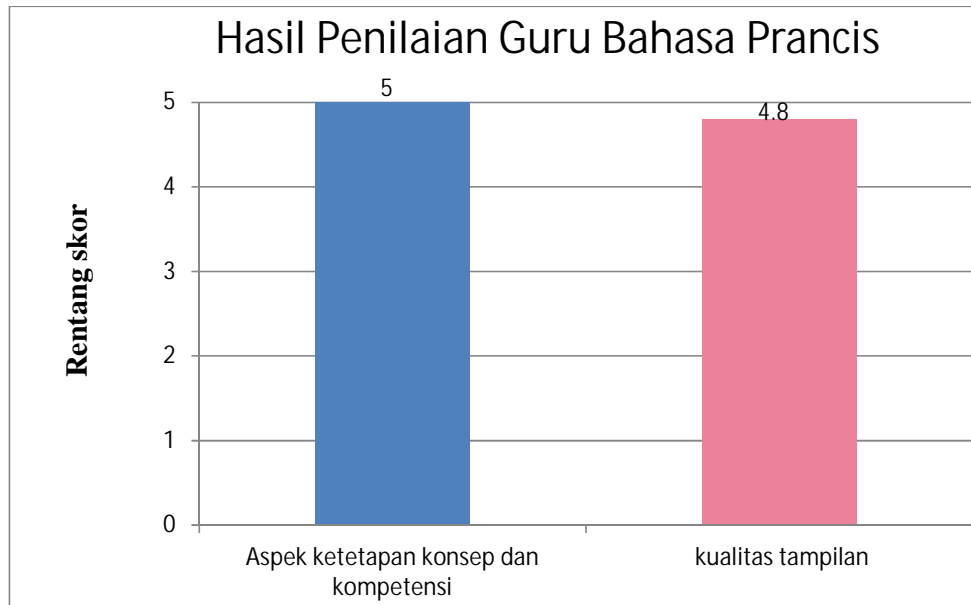


Diagram 3. Hasil penilaian guru bahasa Prancis

Hasil penilaian dari guru mata pelajaran bahasa Prancis menunjukkan bahwa aspek ketetapan konsep dan kompetensi memperoleh skor 5 yang berarti dengan kategori **sangat valid**. Hasil penilaian untuk aspek kualitas tampilan dari guru bahasa Prancis diperoleh skor 4,8 dengan kategori **Sangat Valid**.

#### 4) Penilaian Respon Siswa

Penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah diucicobakan dapat diketahui melalui angket respon siswa. Adapun aspek yang dinilai dalam angket ini adalah aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Aspek pembelajaran kemudian dijabarkan menjadi 5 sub indikator, aspek materi dijabarkan menjadi 5 sub indikator, dan aspek media dijabarkan menjadi 8 sub indikator. Hasil penilaian respon siswa disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 20. Hasil Rata-Rata Penilaian Respon Siswa

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Aspek pembelajaran	4,1	Sangat Baik
2	Aspek materi	4,0	Sangat Baik
3	Aspek media	4,1	Sangat Baik

Hasil penilaian respon siswa pada aspek pembelajaran menunjukkan rata-rata skor **4,1** dengan kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan media pembelajaran interaktif telah mencapai kompetensi belajar siswa. Selanjutnya hasil penilaian respon siswa terhadap aspek materi menunjukkan pada rata-rata skor **4,0** ini berarti dalam aspek tersebut menunjukkan **kategori Sangat Baik**. Dari hasil rata-rata penilaian aspek materi dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Adapun penilaian respon siswa untuk aspek media menunjukkan pada rata-rata skor **4,1**, kategori **Sangat Baik**. Hal ini menunjukkan bahwa media yang diujicobakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran bahasa Prancis, serta memudahkan siswa dalam menggunakannya untuk belajar.

##### 5) Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Sebelum melakukan menggunakan media pembelajaran terlebih dahulu siswa diberikan latihan soal berupa *pre-test*. Latihan soal dengan dilakukan secara manual/tertulis dengan jumlah butir soal 30. Adapun latihan soal untuk *post-test*

dilakukan secara online, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5*. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 21. **Rerata Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test***

<b>Rerata Pre-Test</b>	<b>Rerata Post-Test</b>	<b>Gain Score</b>	<b>Kategori</b>
82,94	97,17	0,85	Tinggi

Hasil data tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan pada kemampuan membaca berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Data ini digunakan untuk mengukur ketercapaian keterampilan membaca sesuai dengan indikator dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flsh CS5*. Hasil data ini dapat disajikan pada diagram berikut.

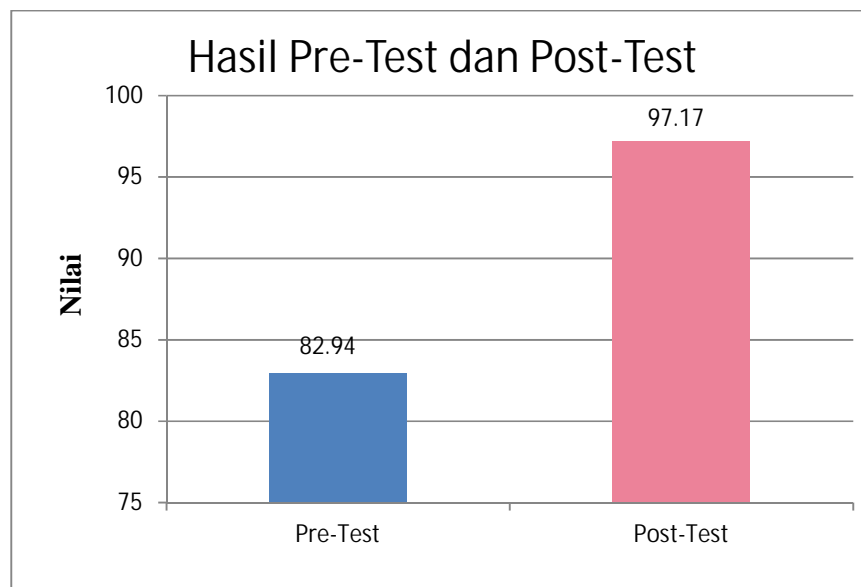


Diagram 4. **Diagram hasil *pre-test* dan *post-test***

#### **d. Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan guna menyempurnakan kekurangan dari produk yang telah diujicobakan. Pada tahap ini, produk yang direvisi berdasarkan dari penilaian respon siswa. Adapun respon dari siswa untuk menyempurnakan komponen produk yang perlu untuk disempurnakan di antaranya, yaitu musik pengiring, pemilihan warna pada huruf, pilihan jawaban pada evaluasi, dan penyajian gambar animasi pendukung.

### **B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang mana dalam penelitian ini menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran bahasa Prancis khususnya untuk keterampilan membaca. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk media ini, yaitu observasi dan pengumpulan informasi, perencanaan, pelaksanaan (pengembangan draf produk), pemantapan, penilaian oleh ahli materi dan ahli media, perbaikan dan penyempurnaan produk awal, penilaian produk hasil akhir, dan penyempurnaan produk akhir.

#### **1. Observasi dan Pengumpulan Informasi**

Observasi dilaksanakan guna mengetahui potensi masalah yang dapat dikaji dan dijadikan sebagai bahan penelitian yang akan dikembangkan. Selanjutnya adalah pengumpulan informasi yang mana bahwa yang menjadi potensi masalah dalam proses belajar mengajar pada SMA El Shadai Magelang adalah proses pembelajaran siswa kelas XI masih berpusat pada metode *teacher –*



*Oriented* yaitu pembelajaran yang masih berpusat kepada guru. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Kualitas dan keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat luas untuk meningkatkan potensi belajar peserta didik.

Sehubungan belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dikembangkan, selanjutnya peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk kelas XI dengan tema *La Vie Quotidienne*.

## **2 Perencanaan**

Tahap selanjutnya setelah mengetahui hasil observasi dan mengumpulkan informasi yaitu merencanakan pembuatan desain dengan menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta instrumen-instrumen yang akan digunakan dalam pengambilan data, dan desain media pembelajaran dengan software *Adobe Flash CS5*.

## **3. Pelaksanaan**

Pelaksanaan pengembangan produk berdasarkan dengan *flowchart* dan *storyboard* yang terlebih dahulu telah dibuat guna memudahkan desain produk yang akan dibuat. *Flowchart* ini berisi desain yang tersusun dari komponen-komponen yang akan digunakan dalam pembuatan produk. Adapun komponen yang terdapat dalam pembuatan produk ini adalah tombol-tombol menu yang sesuai dengan fungsinya. Menu-menu yang terdapat dalam produk ini adalah

*introduction, compétence, exploration et élaboration, vocabulaire et grammaire, référence et profil.* Semua menu ini memiliki fungsi masing-masing, yang mana setiap fungsinya telah dijelaskan pada *storyboard*. *Storyboard* ialah ulasan singkat dalam penggunaan produk yang dikembangkan. *Storyboard* ini akan sangat membantu dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan.

#### **4. Penilaian Produk oleh Para Ahli**

Sebelum produk diujicobakan di lapangan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh para ahli. Validasi dilakukan menjadi 2 tahap. Pertama validasi oleh ahli materi dan yang kedua validasi oleh ahli media. Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. selaku dosen jurusan pendidikan bahasa Prancis. Validasi materi dilakukan guna memperoleh kevalidan materi yang akan dikembangkan berdasarkan SK, KD, dan indikator yang sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne (L'activité de la Journée)*. Penentuan penilaian materi yang dikembangkan berdasarkan lembar penilaian untuk ahli media. Hasil penilaian pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata **3,6** menunjukkan kategori **valid**. Melalui lembar penilaian ini juga diperoleh beberapa masukan dari validator untuk perbaikan. Adapun saran yang diberikan oleh validator materi pada tahap pertama adalah sebagai berikut.

- a. Kesesuaian antara KD, indikator dan instrumen evaluasi.
- b. Konsistensi istilah dalam tampilan materi perlu diperhatikan.

Dari masukan yang diberikan oleh ahli materi, selanjutnya dilakukan perbaikan materi. Validasi kedua, dilakukan berdasarkan masukan dari validator. Penilaian materi kembali dilakukan sesuai dengan masukan. Tahap II validasi

materi ini berdasarkan lembar penilaian memperoleh skor rata-rata **4,1** dengan kategori **sangat valid**. Berdasarkan dari validasi materi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan ini valid dan layak untuk diujicobakan di lapangan.

Tahap selanjutnya adalah validasi media. Validasi media bertujuan untuk memperoleh kevalidan media yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh Drs. Rohali, M. Hum. selaku dosen jurusan pendidikan bahasa Prancis. Media yang dikembangkan pada tahap awal diserahkan kepada validator media guna memperoleh skor sesuai dengan lembar validasi yang untuk validasi media. Adapun aspek yang dinilai dari media yang dikembangkan yaitu aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek visual. Aspek umum dijabarkan menjadi 3 sub indikator, yang mana dalam aspek menilai secara umum, seperti kreativitas, komunikasi, dan keunggulan media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek rekayasa perangkat lunak dijabarkan menjadi 9 sub indikator. Penjabaran 9 sub indikator ini, yaitu keefektifan, *reliable*, *maintainable*, *usabilitas*, jenis *software*, *kompatibilitas*, pemaketan program, dokumentasi program, serta *reusable*. Hasil penilaian media pembelajaran pada tahap I diperoleh skor rata-rata **3,1** dengan kategori **cukup valid**. Pada penilaian tahap II diperoleh skor rata-rata **3,9** dengan kategori **sangat valid**. Hasil validasi media ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* valid serta layak untuk diujicobakan di lapangan dalam pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca.

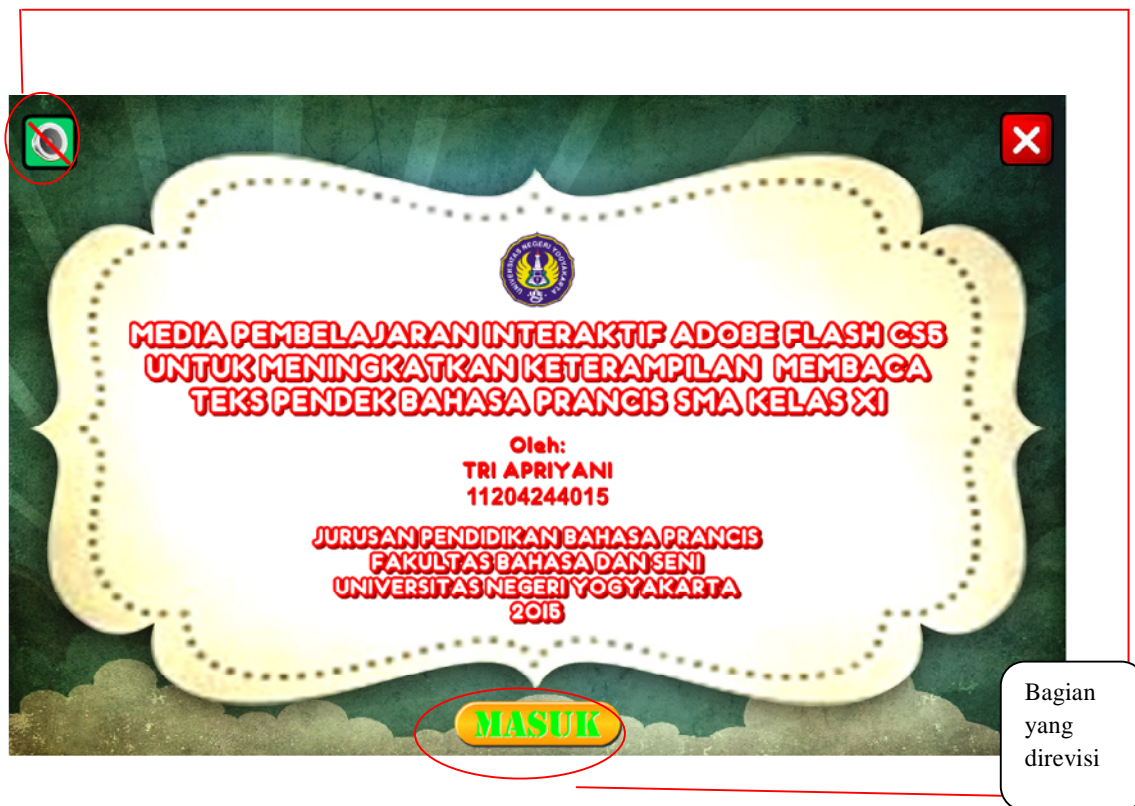
## 5. Revisi

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan masukan dari para validator, tahap selanjutnya adalah memperbaiki produk sesuai dengan masukan dari para validator. Produk yang telah direvisi dikembalikan kepada validator untuk divalidasi kembali. Hasil yang diperoleh dari validasi materi pada tahap II ini adalah **4,1** dengan kategori **sangat valid**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan sebagai konten media layak untuk diujicobakan di lapangan.

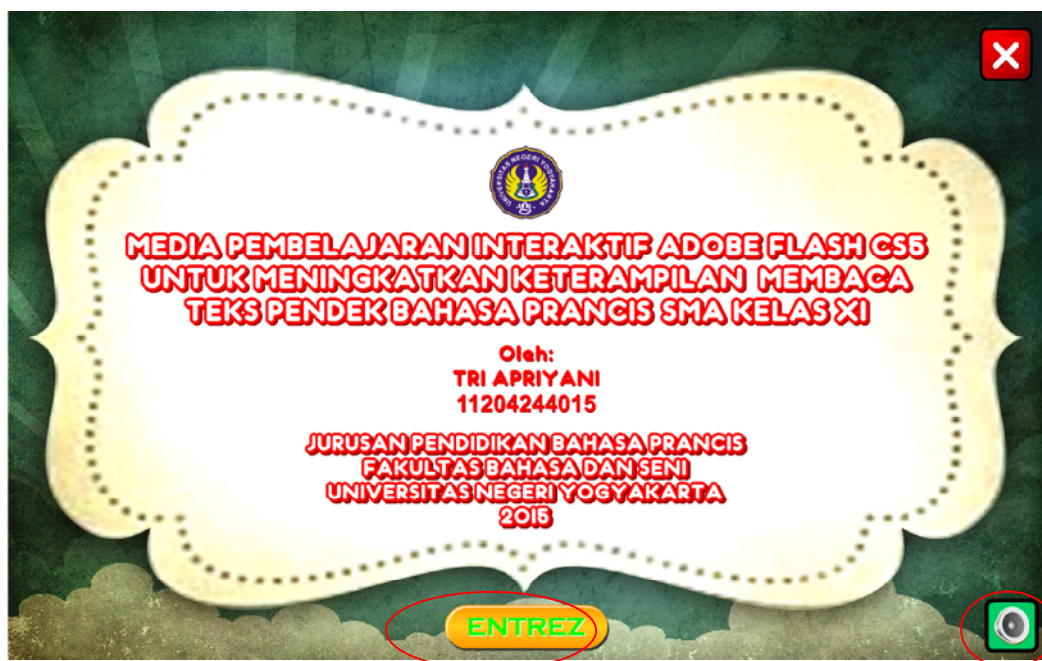
Revisi produk sesuai dengan saran dari ahli media juga dilakukan, guna mendapatkan hasil yang lebih baik. Revisi produk dilakukan sesuai dengan masukan ahli media pada tahap validasi pertama. Adapun masukan yang diberikan oleh ahli media pada penilaian tahap I meliputi.

- a. Tambahkan tombol untuk kembali ke teks.
- b. Tambahkan waktu (durasi) untuk setiap latihan.
- c. Sebaiknya setiap sub bagian latihan diberi skor.
- d. Sebaiknya ada tambahan animasi.
- e. *Trooble shooting* belum ada, menu bantuan belum ada.
- f. Tambahkan *sound effect* khusus pada tombol tertentu.

Adapun perbandingan tampilan produk yang sebelum diperbaiki dengan tampilan produk yang sudah diperbaiki disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Tampilan *home* sebelum direvisi



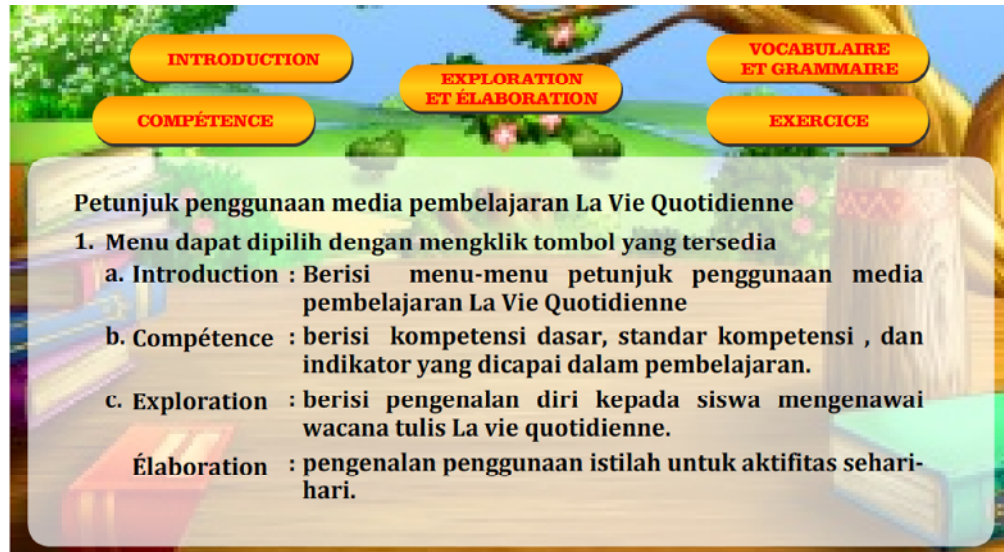
Gambar 5. Tampilan *home* setelah direvisi.



Gambar 6. Tampilan pembukaan sebelum direvisi.



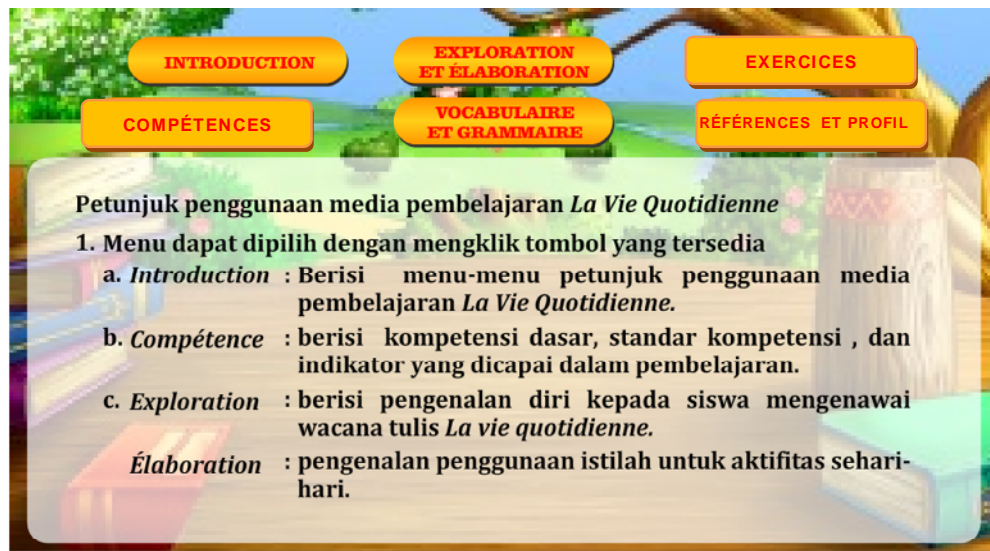
Gambar 7. Tampilan pembukaan setelah direvisi



## LA VIE QUOTIDIENNE

Gambar 8. Tampilan menu *intoduction* sebelum direvisi.

Bagian yang direvisi

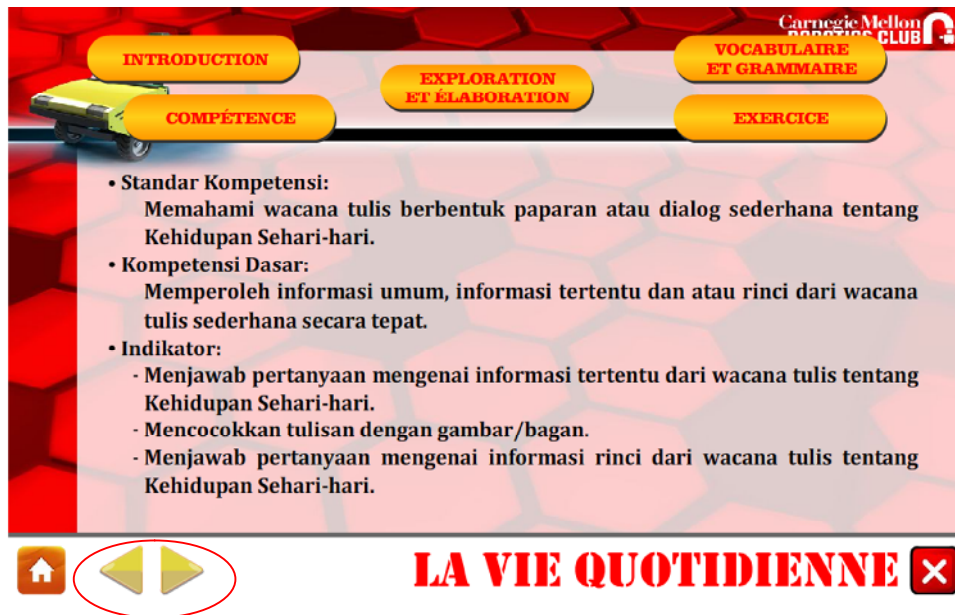


## LA VIE QUOTIDIENNE

Gambar 9. Tampilan menu *introduction* setelah direvisi.

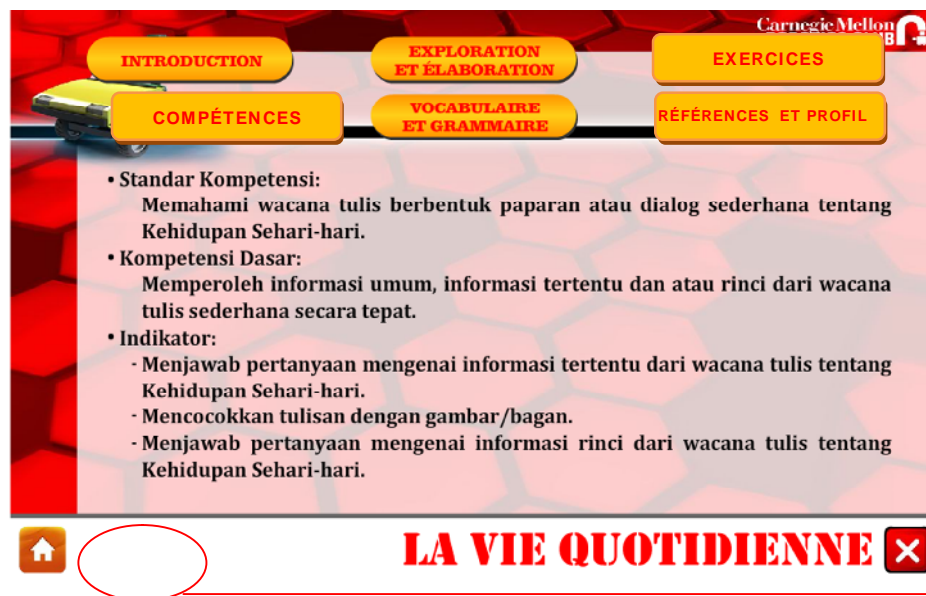
Hasil revisi





Gambar 10. Tampilan menu *compétences* sebelum direvisi.

Bagian yang direvisi



Gambar 11. Tampilan menu *compétences* sebelum direvisi.

Bagian yang direvisi





Gambar 12. Tampilan menu *exploration et élaboration* sebelum direvisi



Gambar 13. Tampilan menu *exploration et élaboration* sebelum direvisi



Bagian  
yang  
direvisi

Gambar 14. Tampilan menu *exploration et élaboration* sebelum direvisi.

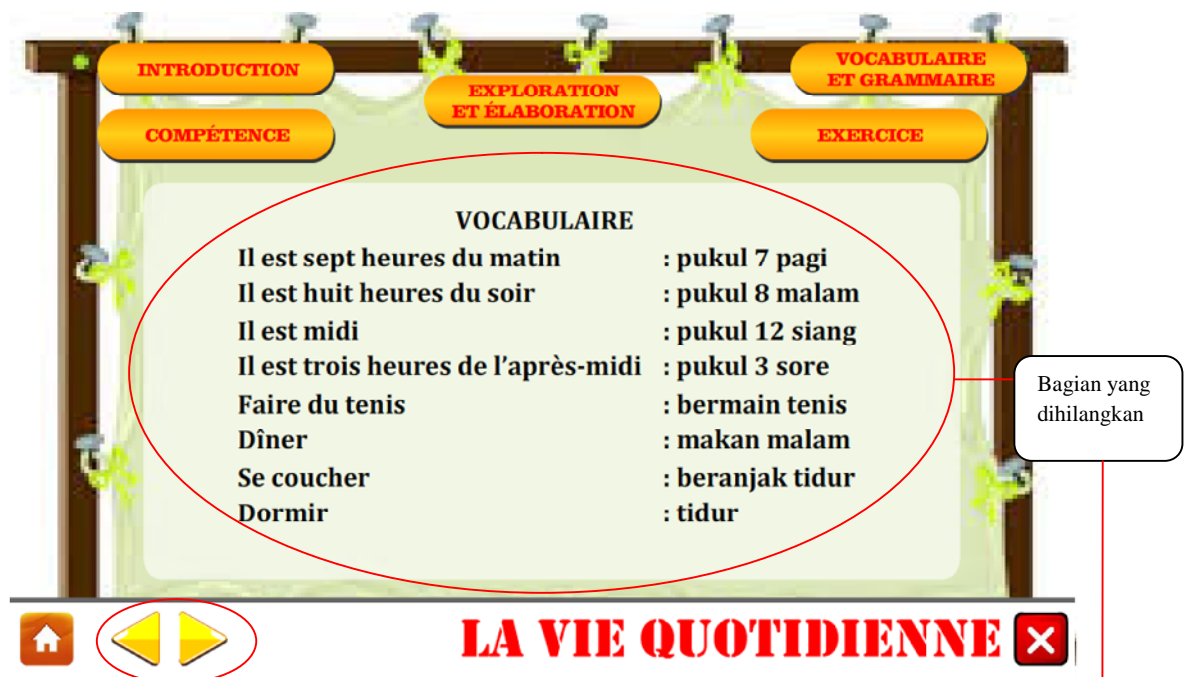


Hasil revisi

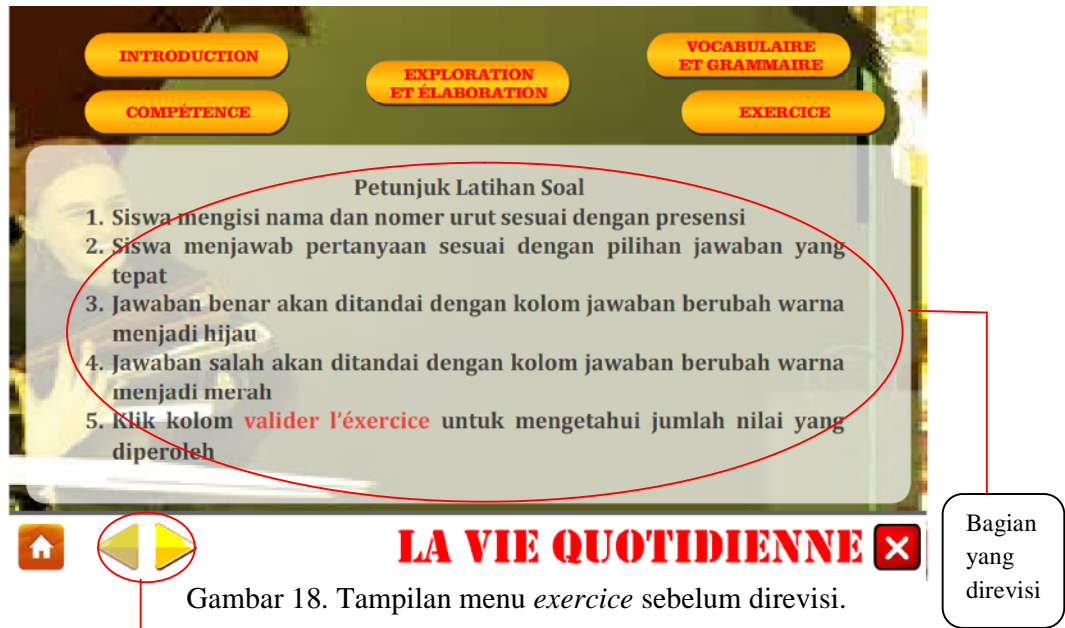
Gambar 15. Tampilan menu *exploration et élaboration* setelah direvisi.

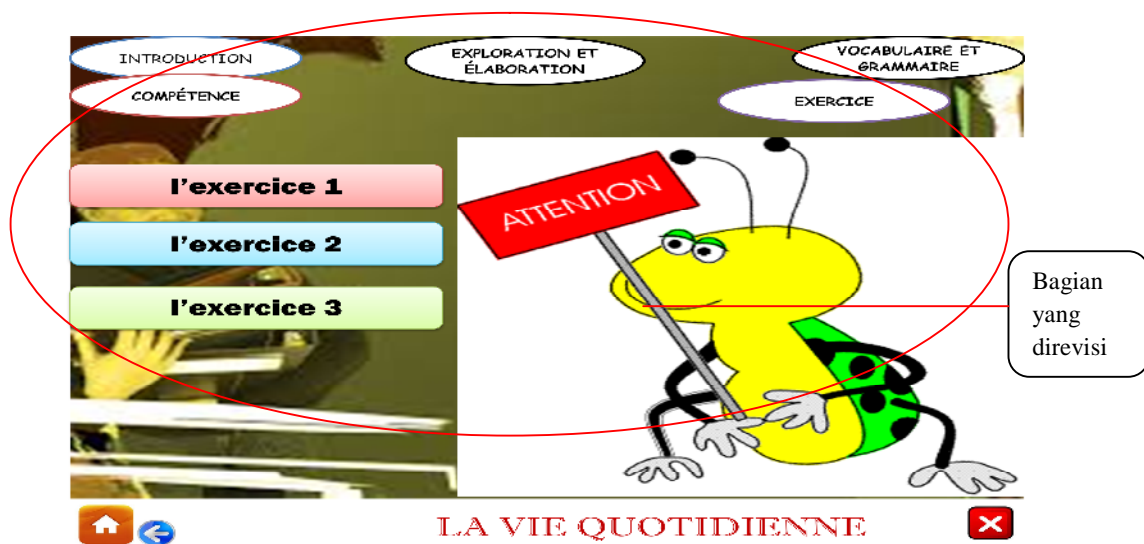


Gambar 16. Tampilan *vocabulaire et grammaire* yang dihilangkan



Gambar 17. Tampilan *vocabulaire et grammaire* yang dihilangkan.





Gambar 20. Tampilan menu *exercices* setelah direvisi.



Gambar 21. Tampilan menu *exercices* setelah direvisi.





Gambar 22. Tampilan *exercice 2* setelah direvisi



Gambar 23. Tampilan *exercice 2* setelah direvisi



Gambar 24. Tampilan *exercice* 3 setelah direvisi



Gambar 25. Tampilan *exercice* 3 setelah direvisi.



Gambar 26. Tampilan *références* sebelum direvisi.



Gambar 27. Tampilan *références* setelah direvisi.



## 6. Ujicoba Produk

Tahap ujicoba produk dilakukan setelah produk divalidasi. Ujicoba produk dilaksanakan di SMA El Shadai Magelang siswa kelas XI IPA dengan bantuan *proyektor*, *laptop*, serta *speaker*. Durasi waktu kurang lebih 45 menit mengujicobakan produk ini. Selanjutnya siswa diberikan lembar penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang diujicobakan. Lembar penilaian ini juga diberikan kepada guru mata pelajaran. Adapun aspek yang dinilai dalam lembar penilaian respon siswa, yaitu aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Hasil penilaian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata **4,1** dengan kategori **sangat baik**. Sementara hasil penilaian aspek materi memperoleh skor rata-rata **4,0**, dengan kategori **sangat baik**. Hasil penilaian untuk aspek media memperoleh skor rata-rata **4,1**, dengan kategori **sangat baik**. Dari hasil rata-rata skor ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini **sangat baik** digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Prancis untuk keterampilan membaca, serta dapat membantu proses belajar siswa secara mandiri.

Penilaian dari guru bahasa Prancis yaitu ibu Dwi Karoeniasih, S.Pd. yang meliputi aspek konsep dan kompetensi, serta aspek tampilan. Aspek konsep dan kompetensi yang dijabarkan dalam 8 sub indikator memperoleh skor rata-rata **5**, jika dengan kategori **sangat valid**. Sedangkan aspek tampilan yang dijabarkan menjadi 6 sub indikator memperoleh skor rata-rata **4,8**, dengan kategori **sangat valid**. Dari hasil penilaian guru bahasa Prancis terhadap media pembelajaran yang diujicobakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Adobe*

*Flash CS5* ini dapat digunakan sebagai sarana interaktif untuk keterampilan membaca dalam pembelajaran *La Vie Quotidienne*. Hasil penilaian tersebut juga mendapatkan masukan. Ada beberapa masukan yang diberikan guru bahasa Prancis, yaitu media yang diterapkan dapat meningkatkan daya ingat siswa, serta siswa lebih antusias dalam menerima pelajaran. Hasil penilaian dari guru mata pelajaran bahasa Prancis disajikan pada diagram berikut.

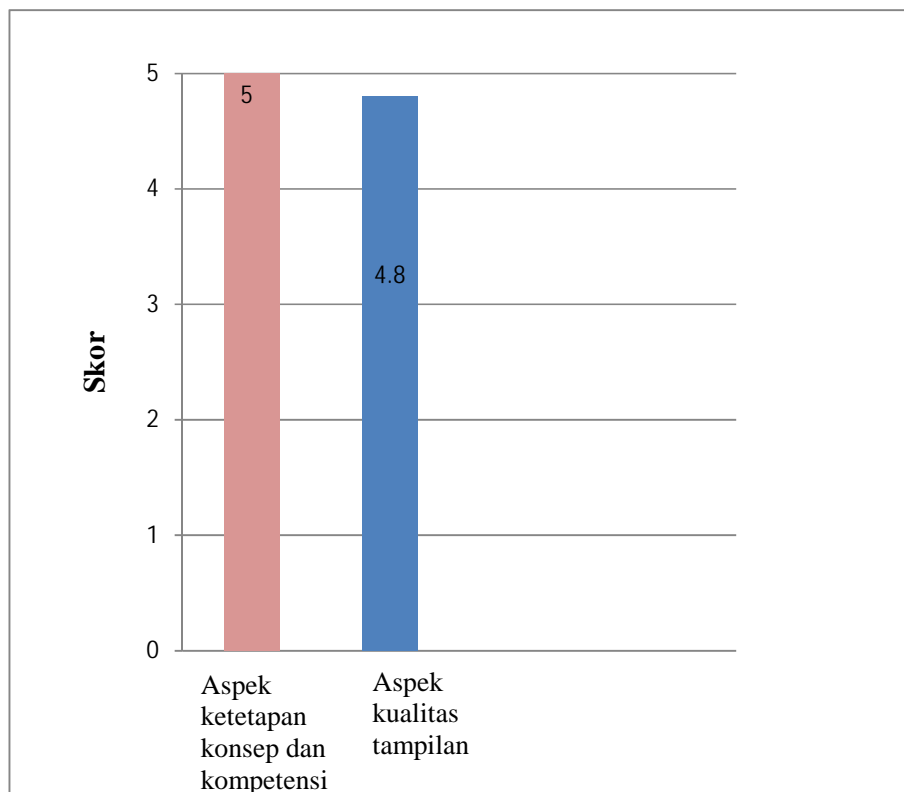


Diagram 9. Hasil skor rata-rata penilaian guru mata pelajaran bahasa Prancis.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai alat pengumpul informasi untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* yang telah dirancang secara sistematis, interaksi siswa saat pembelajaran,

serta penggunaan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran. Penilaian dalam lembar observasi ini dilakukan oleh Putri Yulinasari selaku mahasiswi jurusan pendidikan bahasa Prancis. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari 10 butir pernyataan dengan memilih jawaban “ya” atau “tidak”. Data hasil observasi menunjukkan bahwa dari 10 butir pernyataan terdapat 8 butir pernyataan dengan jawaban “ya”. Hasil ini menunjukkan bahwa interaksi siswa saat pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran sesuai dengan yang diamati. Sedangkan 2 butir pernyataan pada butir ke 8 dan 9 memperoleh jawaban “tidak”. Hasil ini menunjukkan bahwa interaksi siswa saat pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran tidak sesuai dengan yang diamati. Hal ini dikarenakan keterbatasan alokasi waktu dalam pembelajaran yang hanya dilakukan satu kali pertemuan.

Sebagai data pendukung digunakan *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* diperoleh dari pengerjaan evaluasi siswa secara manual. Adapun data *post-test* diperoleh dari pengerjaan evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran. Pemberian *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai yang diperoleh semua siswa. Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, semua siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan rerata dengan menggunakan *gain score* sebesar 0,85. Dari data yang diperoleh dapat dikategorikan bahwa peningkatan nilai siswa dalam kemampuan membaca adalah tinggi dan indikator yang dilaksanakan dikatakan tercapai.

Dari keterlaksanaan ujicoba di atas terlihat bahwa media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* dapat meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis.

## **7. Revisi Produk Utama**

Setelah ujicoba produk di lapangan, telah diperoleh hasil dari respon siswa yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* ini termasuk kategori sangat baik, berarti produk yang dikembangkan sudah baik digunakan sebagai media pembelajaran, namun masih ada beberapa saran yang diberikan, seperti gambar animasi, serta musik pengiring dalam pengembangan produk ini.

Berdasarkan analisis secara keseluruhan yang mencakup analisis produk dan peningkatan keterampilan membaca. Analisis produk diperoleh dari angket respon siswa yang menunjukkan penilaian terhadap produk dikategorikan sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan skor rerata yang diperoleh dari aspek pembelajaran sebesar 4,1, skor rerata dalam aspek penyajian materi adalah 4,0, dan skor rerata dalam aspek pengoperasian media adalah 4,1. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis, hal ini dikuatkan dengan adanya peningkatan nilai dari *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh semua siswa mengalami signifikan. Hasil peningkatan keterampilan membaca ini ditunjukkan dengan pemerolehan rerata *gain score* sebesar 0,85 dengan kategori tinggi. Dari hasil kedua analisis di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* ini baik serta valid digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* ini dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu (1) observasi dan pengumpulan informasi untuk mengetahui potensi masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian yang dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. (2) Perencanaan meliputi pembuatan desain media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran yang ingin dicapai, serta rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen-instrumen yang akan digunakan dalam pengambilan data. (3) Pelaksanaan meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. (4) Pemantapan, yaitu pengecekan terhadap tombol, pengecekan musik, pengecekan video, pengecekan gambar, pengecekan tampilan dalam latihan soal. (5) Validasi dan ujicoba produk. Validasi produk yaitu penilaian produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan instrumen penilaian yang dikembangkan. Ujicoba produk, melibatkan 2 *reviewer* yaitu guru mata pelajaran bahasa Prancis dan 26 siswa SMA kelas XI IPA yang memberikan penilaian melalui angket penilaian serta masukan.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi, ahli media dan guru bahasa Prancis. Hal ini dibuktikan dari perolehan skor

rata-rata dari ahli materi pada tahap I sebesar 3,6 dengan kategori valid, dan pada tahap II memperoleh skor rata-rata sebesar 4,1 dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media pada tahap I diperoleh skor rata-rata 3,1 dengan kategori cukup valid. Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media pada tahap II menunjukkan skor rata-rata 3,9 dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian dari guru bahasa Prancis pada aspek konsep dan kompetensi diperoleh skor rata-rata sebesar 5, dan aspek kualitas tampilan diperoleh skor rata-rata sebesar 4,8. Media ini juga dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan keterampilan membaca teks pendek bahasa Prancis. Hal ini dibuktikan dengan pemerolehan *gain score* sebesar 0,85 dengan kategori tinggi. Penilaian respon siswa yang diperoleh dari aspek pembelajaran sebesar 4,1, aspek materi sebesar 4,0, dan aspek media sebesar 4,1 dapat dinyatakan bahwa media ini dikatakan valid dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini ditemui beberapa permasalahan yang di luar perencanaan, yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran seharusnya dilaksanakan di ruang multimedia, namun hanya dilakukan di ruang kelas XI IPA dengan menggunakan bantuan *laptop*, *LCD projector* dan *speaker*.
2. Pengerjaan soal *post-test* yang seharusnya dilakukan pada komputer masing-masing tidak bisa dilakukan karena hanya menggunakan *LCD projector* sehingga jawaban siswa dituliskan pada kerta yang kemudian dikumpulkan.

### C. Saran

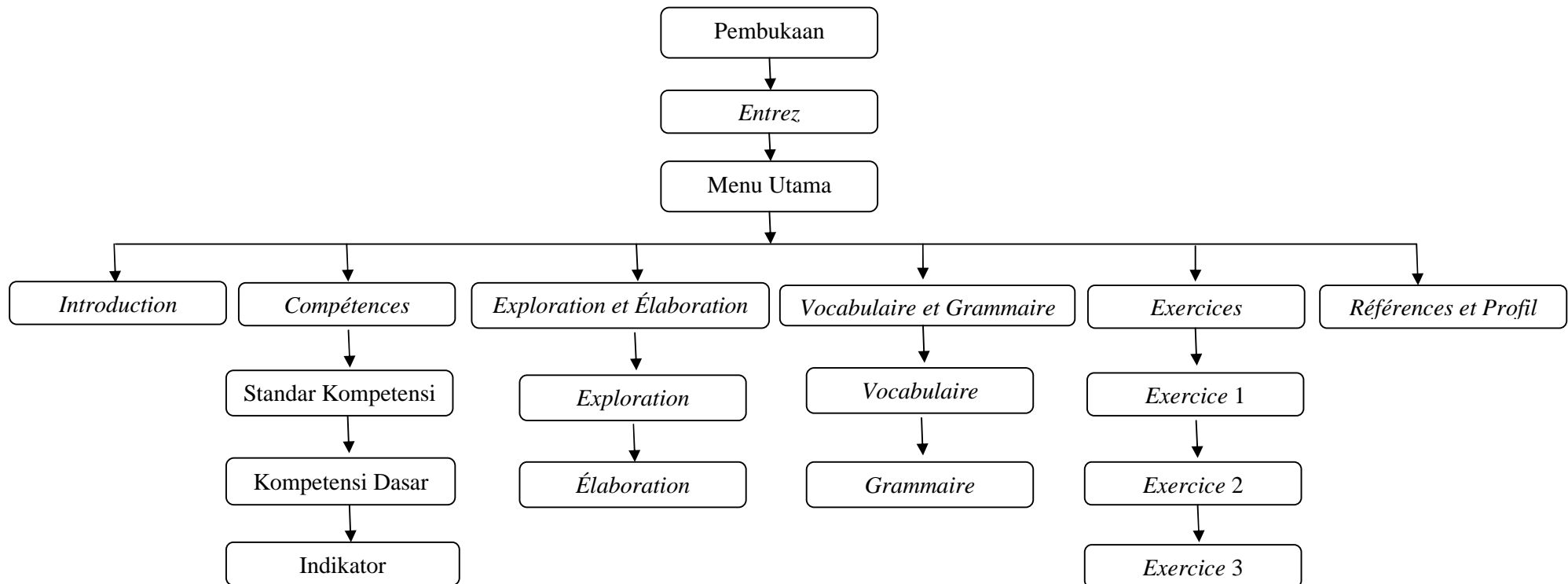
1. Media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas komputer, jadi dapat dikatakan masih terbatas untuk sekolah yang belum memiliki fasilitas komputer.
2. Media pembelajaran ini didesain untuk membantu siswa belajar mandiri, dengan begitu sebaiknya siswa memperhatikan petunjuk penggunaan media pembelajaran ini.
3. Media pembelajaran ini masih memerlukan penyempurnaan pada materi yang seharusnya dapat dilakukan dengan menambahkan beberapa materi terkait yang belum disampaikan.
4. Melakukan penyusunan dan pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5* dengan tema dan keterampilan berbahasa yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA




- Alexandria. 2012. *Pedoman Kemahiran ACTFL*. [www.actfl.org](http://www.actfl.org).
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* : Jakarta. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran* : Jakarta. Rajawali Pers.
- Bréton, Gilles, et al. 2005. *Réussir le DELF Niveau A1 du Cadre Européen Commun de Référence* : France. Didier.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Division Des Langues Vivantes. 2000. *Un Cadre Européen Commun De Référence Pour Les Langue: Apprendre, Enseigner, Évaluer*. Strasbourg. Didier.
- Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* : Bandung. Refika Aditama.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Pembelajaran Kemahiran Berbahasa dalam Kelas dengan Pendekatan Komunikatif dan Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Hake, R.R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*.  
<http://www.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.  
 (20 Maret 2015)
- Himber, Céline, et al. 2006. *Le Mag Méthode de Français* : France. Hachette.
- Isola Resort. 2010. *Actes du Séminaire International le CECRL et la Perspective Actionnelle dans L'Enseignement du FLE en Indonésie* : Bandung. UPI
- Madcoms. 2010. *Pasti Bisa Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS5*: Yogyakarta. Andi Offset
- \_\_\_\_\_. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash CS5.5*: Yogyakarta. Andi Offset.
- Munir. 2008. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* : Bandung. Alfabeta.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian pembelajaran Bahasa Prancis*: Yogyakarta. BPFE-Yogyakarta.






- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* : Yogyakarta. Diva Press.
- Rahmawati, Uki. 2011. *Pengembangan Student Worksheet Berbahasa Inggris Pada Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Program Bilingual Materi Persamaan dan Ketidaksamaan Linier Satu Variabel Berbasis Konstruktivisme dengan Pendekatan Pemecahan Masalah*. Skripsi Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rochanah. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Interaktif Kelas VII SMP dengan Tema "Islam di Jawa" Berbasis Adobe Flash*. Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman, et al. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Setiani, Rina. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*. Skripsi Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* : Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* : Bandung. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* : Bandung. Alfabeta.
- Sumiyati, Siti. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY*. Tesis Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutjipto, et al. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*: Bogor. Ghalia Indonesia.
- Tagliante, Christine. 1999. *L'Évaluation*: France. CLE International.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* : Bandung. Angkasa.
- Wahono, R. S. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Online)*. Tersedia: <http://romisatriawahono.net>. (5 Maret 2015).
- Veltcheff, Caroline. 2003. *L'Évaluation FLE* : France . Hachette.

**FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN**


### STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
1	<div>Tampilan pendahuluan</div> <div>  </div> <div>Media Pembelajaran Interaktif <i>Adobe Flash CS5</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI</div> <div>Oleh: Tri Apriyani 11204244015</div> <div>Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta 2015</div> <div>  </div> <div>  </div>	<div>A</div> <div>B</div> <div>C</div> <div>D</div>	<div>A: Tombol navigasi keluar.</div> <div>B: Judul media pembelajaran.</div> <div>C: Tombol navigasi yang berfungsi untuk masuk ke tampilan menu utama.</div> <div>D: Tombol navigasi <i>sound on/off</i>.</div>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
2	<div>Tampilan menu utama</div> <div> <div>Introduction — A</div> <div>Compétences — B</div> <div>Exploration et Élaboration — C</div> <div>Vocabulaire et Grammaire — D</div> <div>Exercices — E</div> <div>Références — F</div> <div> — G</div> </div>	A B C D E F G	A : Navigasi <i>intoduction</i> . B : Navigasi <i>compétences</i> . C : Navigasi <i>exploration et élaboration</i> D : Navigasi <i>vocabulaire et grammaire</i> E : Navigasi <i>exercices</i> . F : Navigasi <i>références</i> . G : Tombol navigasi <i>home</i>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
3-5	<div>Tampilan <i>introduction</i></div> <b>Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>La Vie Quotidienne</i></b>	a	Menu dapat dipilih dengan mengklik tombol yang tersedia
		a.	<i>Introduction</i>
		b	Berisi menu-menu petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>La Vie Quotidienne</i> .
		c	b.
		c.	<i>Compétences</i>
		d	Berisi kompetensi dasar, standar kompetensi , dan indikator yang dicapai dalam pembelajaran.
		e	c.
		f	<i>Exploration</i>
		g	Berisi pengenalan diri kepada siswa mengenai wacana tulis <i>La Vie Quotidienne</i> .
		h	d.
		i	<i>Élaboration</i>
		j	Berisi pengenalan penggunaan istilah untuk aktifitas sehari-hari
			e.
			<i>Vocabulaire</i>
			Berisi kosakata yang sesuai dengan materi <i>La Vie Quotidienne</i> .
			f.
			<i>Grammaire</i>
			Berisi tentang tata bahasa Prancis yang digunakan dalam pembelajaran <i>La Vie Quotidienne</i>
			g.
			<i>Exercices</i>
			Berisi latihan-latihan soal mengenai <i>La Vie Quotidienne</i> .
			h.
			<i>Références</i>
			Berisi daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi.
			i.
			 : tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.
			j.
			 : tombol yang digunakan untuk melanjutkan ke menu berikutnya.



Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
6	Tampilan <i>compétences</i>	A B C	<p>A. Standar kompetensi Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari.</p> <p>B. Kompetensi dasar Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.</p> <p>C. Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjawab pernyataan benar atau salah mengenai informasi tertentu dari wacana tulis tentang kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Mencocokkan tulisan dengan gambar/bagan.</li> <li>- Melengkapi kalimat rumpang dengan kata kerja kehidupan sehari-hari.</li> </ul>

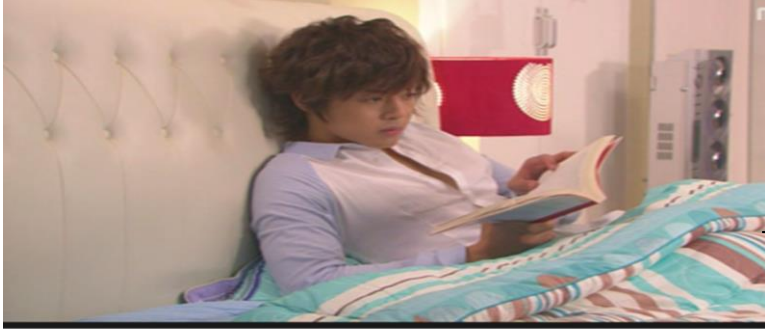

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
7	<p>Tampilan <i>exploration et élaboration</i></p> <div data-bbox="273 917 542 1128">  </div> <p>Je m'appelle Marie. Je suis étudiante. J'ai 21 ans. D'habitude, je me lève à sept heures du matin. Je me lave, et je prends mon petit déjeuner et je pars à la faculté à huit heures moins le quart. À midi, je prends mon déjeuner avec mes camarades. J'étudie à la faculté jusqu'à seize heures. Le soir, je dîne avec ma famille à vingt heures. Je vais au lit et alors je me couche à vingt deux heures trente. Voilà, c'est ma journée.</p>	A	A : Materi pembelajaran tentang <i>La Vie Quotidienne</i>


Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
8 -10	<div data-bbox="248 252 831 312" data-label="Text"> <p>Tampilan <i>exploration et élaboration</i></p> </div> <div data-bbox="255 363 1104 719" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="248 695 714 759" data-label="Text"> <p>sept heures du matin</p> </div> <div data-bbox="416 951 918 1295" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="255 1295 1061 1353" data-label="Text"> <p>se laver</p> </div>	<div data-bbox="1207 509 1240 541" data-label="Text"> <p>A</p> </div> <div data-bbox="1207 1179 1240 1211" data-label="Text"> <p>B</p> </div>	<div data-bbox="1330 325 1615 357" data-label="Text"> <p>A : Tampilan <i>se lever</i></p> </div> <div data-bbox="1330 399 1615 430" data-label="Text"> <p>B : Tampilan <i>se laver</i></p> </div>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
11- 13	<div data-bbox="241 296 831 355" data-label="Text"> <p>Tampilan <i>exploration et élaboration</i></p> </div> <div data-bbox="248 400 1039 802" data-label="Image"> <p>le petit déjeuner</p> </div> <div data-bbox="248 853 1048 1313" data-label="Image"> <p>déjeuner</p> </div>	<div data-bbox="1205 587 1240 619" data-label="Text"> <p>C</p> </div> <div data-bbox="1205 1034 1240 1066" data-label="Text"> <p>D</p> </div>	<div data-bbox="1330 328 1720 363" data-label="Text"> <p>C : Tampilan <i>le petit déjeuner</i></p> </div> <div data-bbox="1330 403 1626 438" data-label="Text"> <p>D : Tampilan <i>déjeuner</i></p> </div>

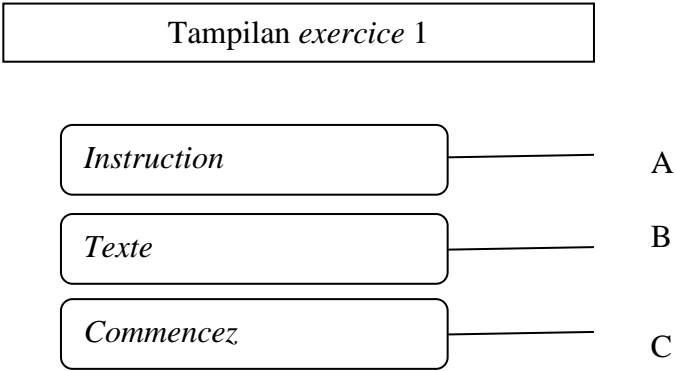


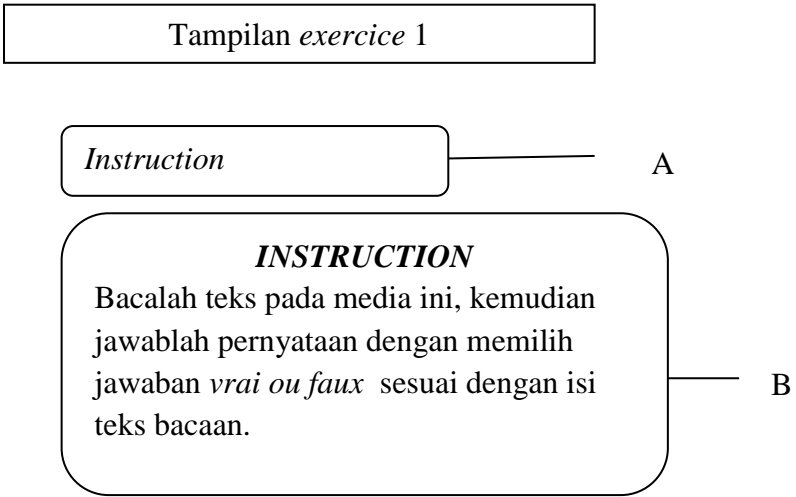
Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
15- 17	<div>Tampilan <i>exploration et élaboration</i></div> <div>  <p>Étudier à la faculté</p> </div> <div>  <p>le dîner</p> </div>	<div>E</div> <div>F</div>	<div>E : Tampilan <i>étudier à la faculté</i></div> <div>F : Tampilan <i>le dîner</i></div>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
19- 21	<div>Tampilan <i>exploration et élaboration</i></div> <div>  <p><b>Je vais au lit</b></p> </div> <div>  <p><b>Se Coucher</b></p> </div>	<div>G</div> <div>H</div>	<div>G : Tampilan <i>lire un livre</i></div> <div>H : Tampilan <i>se coucher</i></div>
Sumber : <a href="https://scriptcatcher.wordpress.com/2015/05/10">https://scriptcatcher.wordpress.com/2015/05/10</a>			

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
22	<div>Tampilan <i>vocabulaire et grammaire</i></div>  <div>I</div>	I	I : Tampilan video <i>l'activité de la journée</i>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
23	<div>Tampilan <i>exercices</i></div> <div> <div>Exercice 1</div> <div>Exercice 2</div> <div>Exercice 3</div> </div> <div> <div>A</div> <div>B</div> <div>C</div> </div>	<div>A</div> <div>B</div> <div>C</div>	<p>A : Tombol <i>exercice 1</i> berisi tentang soal yang berupa menjawab pertanyaan dengan pilihan jawaban benar atau salah (<i>vrai ou faux</i>).</p> <p>B : Tombol <i>exercice 2</i> berisi tentang soal mencocokkan gambar dengan kalimat.</p> <p>C : Tombol <i>exercice 3</i> berisi tentang soal melengkapi kalimat rumpang dengan kata kerja sesuai dengan tema kehidupan sehari-hari.</p>

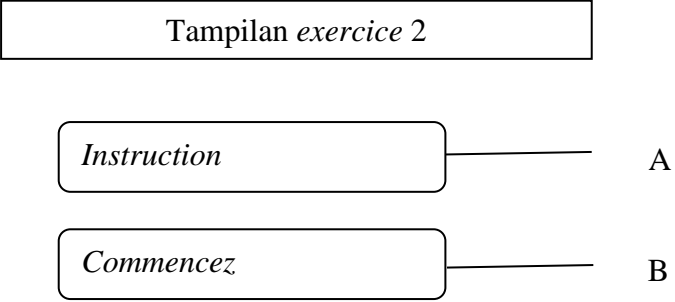
Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
24		<p>A</p> <p>B</p> <p>C</p>	<p>A : Tombol <i>instruction</i> berisi petunjuk mengerjakan soal</p> <p>B : Tombol <i>texte</i> berisi materi soal</p> <p>C : Tombol <i>commencez</i> yaitu tombol untuk memulai mengerjakan soal.</p>

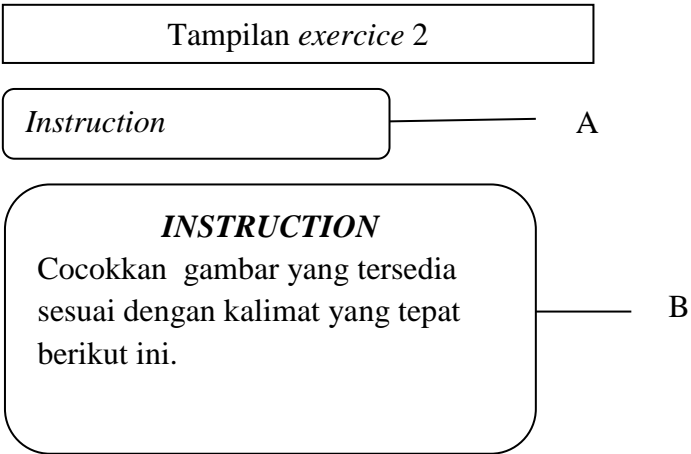
Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
25		<p>A</p> <p>B</p>	<p>A : Tombol <i>instruction</i></p> <p>B : Petunjuk mengerjakan soal</p>




Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
27	<div>Tampilan <i>exercice 1</i></div> <div> <div>Commencez</div> <div>A</div> <div> <div>1. Marie est lycéene.</div> <div> <div>Vrai</div> <div>Faux</div> </div> <div>C</div> </div> <div> <div>2. D'habitude, elle se lève à 7 heures du matin</div> <div> <div>Vrai</div> <div>Faux</div> </div> <div>D</div> </div> <div> <div>3. Elle prend son déjeuner avec ses camarades à midi.</div> <div> <div>Vrai</div> <div>Faux</div> </div> <div>E</div> </div> </div>	<div>A</div> <div>C</div> <div>D</div> <div>E</div>	<div>A : Tombol <i>instruction</i></div> <div>C : Soal no 1</div> <div>D : Soal no 2</div> <div>E : Soal no 3</div>

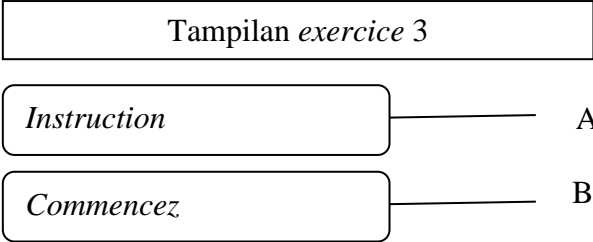
Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
28	<div>Tampilan <i>exercice 1</i></div> <div> <div>Commencez.</div> <div>A</div> </div> <div> <div>4. Le soir, elle dîne avec son petit ami à 20h.</div> <div> <div>Vrai</div> <div>Faux</div> </div> <div>F</div> </div> <div> <div>5. Alors, elle se couche dix heures quinze.</div> <div> <div>Vrai</div> <div>Faux</div> </div> <div>G</div> </div>	<div>A</div> <div>F</div> <div>G</div>	<div>A : Tombol <i>instruction</i></div> <div>F : Soal no 4</div> <div>G : Soal no 5</div>

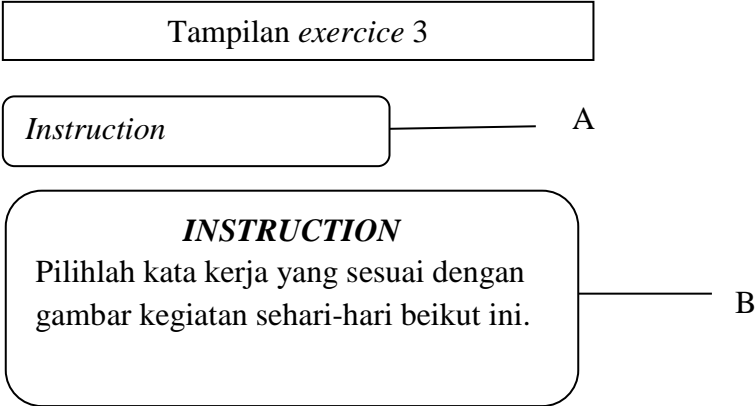
Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
29	 <p>The diagram shows three components for Slide 29. At the top is a rectangular box labeled 'Tampilan <i>exercice 2</i>'. Below it are two rounded rectangular boxes. The first is labeled 'Instruction' and has a line pointing to the letter 'A'. The second is labeled 'Commencez' and has a line pointing to the letter 'B'.</p>	<p>A</p> <p>B</p>	<p>A : Tombol <i>instruction</i> berfungsi sebagai petunjuk mengerjakan soal</p> <p>B : Tombol <i>commencez</i> berfungsi untuk memulai mengerjakan soal.</p>


Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
30	 <p>The diagram shows three components for Slide 30. At the top is a rectangular box labeled 'Tampilan <i>exercice 2</i>'. Below it is a rounded rectangular box labeled 'Instruction' with a line pointing to the letter 'A'. At the bottom is a larger rounded rectangular box containing the text '<b>INSTRUCTION</b> Cocokkan gambar yang tersedia sesuai dengan kalimat yang tepat berikut ini.' with a line pointing to the letter 'B'.</p>	<p>A</p> <p>B</p>	<p>A : Tombol <i>introduction</i></p> <p>B : Petunjuk mengerjakan soal</p>

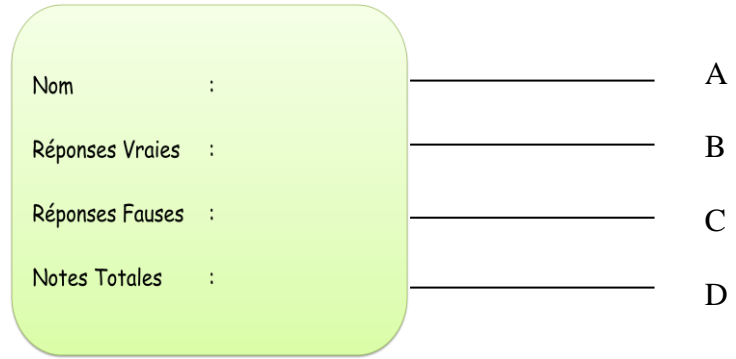


Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
31	<div>Tampilan <i>exercice 2</i></div> <div>Commencez — A</div> <div>  <p>1.</p> </div> <div> <p>a. Elle se lève  b. Elle prend son petit déjeuner  c. Elle prend le bus  d. Elle mange avec ses camarades  e. Elle se lave</p> </div> <div>Sumber : <a href="https://scriptcatcher.wordpress.com/2015/05/10/">https://scriptcatcher.wordpress.com/2015/05/10/</a>.</div>	<div>A</div> <div>B</div>	<div>A : Tombol <i>commencez</i></div> <div>B : Soal ke 2</div>



Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
32		<p>A</p> <p>B</p>	<p>A : Tombol <i>introduction</i> berfungsi sebagai petunjuk mengerjakan soal.</p> <p>B : Tombol <i>commencez</i> berfungsi untuk memulai mengerjakan soal.</p>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
33		<p>A</p> <p>B</p>	<p>A : Tombol <i>instruction</i></p> <p>B : Petunjuk mengerjakan soal</p>


Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
34	<p>Tampilan <i>exercice 3</i></p> <p>Commencez</p>  <p>(Le Mag halaman 74)</p> <div> <p>1. Fabien à 7h10 du matin.</p> <p>2. Il à 7h15.</p> <p>3. Alors, il le bus.</p> <p>4. Il à midi avec son amie.</p> <p>5. Il à l'école jusqu'à 15h15.</p> <p>a. prend, b. déjeune, c. se lève, d. étudie, e. se lave, f. fait</p> </div>	<p>A</p> <p>B</p>	<p>A : Tombol <i>instruction</i></p> <p>B : Soal ke 3</p>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
35	<div>Tampilan nilai akhir</div> 	<div>A</div> <div>B</div> <div>C</div> <div>D</div>	<div>A : Nama siswa</div> <div>B : Jawaban benar</div> <div>C : Jawaban salah</div> <div>D : Total nilai yang diperoleh</div>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
36	<div>Tampilan <i>référence</i></div> <div> <b>Références</b>  Himber, Celine, et al. 2006. <i>Le Mag</i>. Paris: Hachette.  <a href="http://www.French-games.net">www. French-games.net</a>   Untuk lebih jelas dalam mempelajari materi <i>La Vie Quotidienne</i> dapat di lihat pada buku <b><i>Le Mag</i></b> 1 unité 6 halaman 71 - 79 </div>	<div>A</div>	<div>A : Tampilan <i>références</i></div>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
37	<div>Tampilan profil</div>  <div>A</div>  <div>B</div>	<div>A</div> <div>B</div>	<div>A : Tri Apriyani sebagai penyusun media pembelajaran interaktif <i>Adobe Flash CS5</i>.</div> <div>B : Dra. Siti Sumiyati, M. Pd. sebagai dosen pembimbing skripsi.</div>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
39	<div data-bbox="241 284 835 344" data-label="Text"> <p>Tampilan profil</p> </div> <div data-bbox="255 360 622 751" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="817 533 846 564" data-label="Text"> <p>C</p> </div> <div data-bbox="255 807 631 1225" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="804 1015 835 1046" data-label="Text"> <p>D</p> </div>	<div data-bbox="1223 309 1252 341" data-label="Text"> <p>C</p> </div> <div data-bbox="1223 384 1252 416" data-label="Text"> <p>D</p> </div>	<div data-bbox="1373 309 2049 379" data-label="Text"> <p>C : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. sebagai ahli materi.</p> </div> <div data-bbox="1373 422 1951 454" data-label="Text"> <p>D : Drs. Rohali, M.Hum sebagai ahli media.</p> </div>

Slide	Komponen	Penomoran	Keterangan
39	<div>Tampilan akhir</div> 	A	A : Tampilan akhir

## LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan  
Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *La Vie Quotidienne*

Hari, Tanggal :

Penyusun : Tri Apriyani

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek penilaian pembelajaran dan substansi materi
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-Ragu
  - 2 : Tidak Setuju
  - 1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan terima kasih.



No	Sub Indikator	Skala Penilaian					Saran/Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan realistik)					X	
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan kurikulum			X			
3	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran				X		
4	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran				X		
5	Interaktivitas		X				
6	Kontekstualitas				X		
7	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar		X				
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					X	
9	Kedalaman materi		X				
10	Kemudahan untuk dipahami				X		
11	Sistematis, runtut, alur logis jelas				X		
12	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, percobaan, dan latihan		X				
13	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran		X				
14	Ketepatan dan ketetapan evaluasi			X			
15	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		X				

### B. Aspek Subtansi Materi

No	Sub Indikator	Skala Penilaian					Saran/Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran materi secara teori dan konsep				X		
2	Ketepatan penggunaan sesuai dengan bidang keilmuan				X		
3	Kedalaman materi				X		
4	Aktualitas				X		

**C. Komenta dan Saran**

- Perlu revisi pada kesesuaian antara KD, indikator dan instrumen evaluasinya.
- Konsistensi istilah dalam tampilan materi perlu di perhatikan

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

- a) layak digunakan untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
- ☒ b) layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
- c) tidak layak

Yogyakarta, 30/3-2015  
Ahli Materi



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd  
Nip. 19600207 1988031002

**LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN AHLI MATERI**

Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *La Vie Quotidienne*

Hari, Tanggal :

Penyusun : Tri Apriyani

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek penilaian pembelajaran dan substansi materi
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.  
5 : Sangat Setuju  
4 : Setuju  
3 : Ragu-Ragu  
2 : Tidak Setuju  
1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan terima kasih.

**A. Aspek Penilaian Pembelajaran**

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan realistik)	✓				
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan kurikulum	✓				
3	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran			✓		
4	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran		✓			
5	Interaktivitas		✓			
6	Kontekstualitas		✓			
7	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar		✓			
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
9	Kedalaman materi		✓			
10	Kemudahan untuk dipahami	✓				
11	Sistematis, runtut, alur logis jelas	✓				
12	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, percobaan, dan latihan		✓			
13	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓		
14	Ketepatan dan ketetapan evaluasi		✓			
15	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

**B. Aspek Subtansi Materi**

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kebenaran materi secara teori dan konsep		✓			
2	Ketetapan penggunaan sesuai dengan bidang keilmuan		✓			
3	Kedalaman materi		✓			
4	Aktualitas		✓			

**C. Komentor dan Saran**

---

---

---

---

---

---

---

---

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

1. layak digunakan untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
2. layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. tidak layak

Yogyakarta, 29 April 2015

Ahli Materi



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd  
NIP.19600207 198803 1 002

**LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN AHLI MEDIA**

Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *La Vie Quotidienne*

Hari, Tanggal :

Penyusun : Tri Apriyani

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek umum, rekayasa perangkat lunak, dan komunikasi visual
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-Ragu
  - 2 : Tidak Setuju
  - 1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan terima kasih.

**A. Aspek Umum**

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kreatif dan inovatif (baru, luwes menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)			✓		
2.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)			✓		
3.	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)			✓		

**B. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak**

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran			✓		
2	<i>Reliable</i> (kehandalan)			✓		
3	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)		✓			
4	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)		✓			
5	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan		✓			
6	<i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)		✓			
7	Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi		✓			
8	Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: penggunaan, trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)				✓	
9	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)			✓		

### C. Komunikasi Visual

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Komunikatif, yakni sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan, sasaran, unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa		✓			
2	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, yakni visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak <i>klise</i> (sering digunakan) agar menarik perhatian			✓		
3	Sederhana, yakni visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat		✓			
4	<i>Unity</i> yakni menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh ( <i>komprehensif</i> )			✓		
5	Penggambaran objek dalam bentuk <i>image</i> (citra) baik <i>realistik</i> maupun <i>simbolik</i>			✓		
6	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih		✓			
7	<i>Tipografi</i> ( <i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya		✓			
8	Tata letak ( <i>layout</i> ), yakni peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas pesan dan hirarki masing-masing			✓		
9	Unsur visual bergerak (animasi dan atau <i>movie</i> ), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata				✓	
10	navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya				✓	
11	Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound special effect</i> ) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi				✓	



#### D. Komentar dan Saran

1. Tambahkan tombol kembali ke teks
2. Tambahkan waktu (durasi) utk setiap latihan
3. Sebaiknya setiap sub bagian <sup>Latihan</sup> ~~Sub~~ diberi skor
4. Sebaiknya ada tambahan animasi, mis: Sotong pagan hian layer (halaman), pergantian gambar, dsb
5. Trouble shooting belum ada, menu banner belum ada, tentang parents belum ada.
6. Tambahkan sound effect khusus pada tombol tertentu, mis: jawaban salah, dsb.

#### E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. layak digunakan untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
- ② layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. tidak layak

Yogyakarta, 2015

Ahli Media  


Drs. Rohali, M.Hum.  
 NIP 19650808 199303 1 014

**LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN AHLI MEDIA**

Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *La Vie Quotidienne*

Hari, Tanggal :

Penyusun : Tri Apriyani

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek umum, rekayasa perangkat lunak, dan komunikasi visual
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-Ragu
  - 2 : Tidak Setuju
  - 1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan terima kasih.

### A. Aspek Umum

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kreatif dan inovatif (baru, luwes menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)		✓			
2.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)		✓			
3.	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)		✓			

126

### B. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran		✓			
2	<i>Reliable</i> (kehandalan)		✓			
3	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)		✓			
4	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)		✓			
5	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan		✓			
6	<i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)		✓			
7	Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi		✓			
8	Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: penggunaan, trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)			✓		
9	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)		✓			

### C. Komunikasi Visual

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Komunikatif, yakni sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan, sasaran, unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa	✓				
2	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, yakni visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak <i>klise</i> (sering digunakan) agar menarik perhatian		✓			
3	Sederhana, yakni visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	✓				
4	<i>Unity</i> yakni menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh ( <i>komprehensif</i> )		✓			
5	Penggambaran objek dalam bentuk <i>image</i> (citra) baik <i>realistik</i> maupun <i>simbolik</i>		✓			
6	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih		✓			
7	<i>Tipografi</i> ( <i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya		✓			
8	Tata letak ( <i>layout</i> ), yakni peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas pesan dan hirarki masing-masing		✓			
9	Unsur visual bergerak (animasi dan atau <i>movie</i> ), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata			✓		
10	navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya			✓		
11	Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound special effect</i> ) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi		✓			

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**E. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

1. layak digunakan untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
2. layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. tidak layak

Yogyakarta, 2015

Ahli Media



Drs. Rohali, M.Hum.  
NIP 19650808 199303 1 014

**LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU BAHASA PRANCIS**

Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *La Vie Quotidienne*

Hari, Tanggal :

Penyusun : Tri Apriyani

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek penilaian pembelajaran dan substansi materi
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-Ragu
  - 2 : Tidak Setuju
  - 1 : Sangat Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan terima kasih.

**A. Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi**

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).	✓				
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar.	✓				
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar.	✓				
4	Kemudahan materi untuk dipahami.	✓				
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa.	✓				
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri.	✓				
7	Penggunaan bahasa dan ejaan.					
8	Kejelasan gambar dalam menjelaskan materi.	✓				

**B. Aspek Kualitas Tampilan**

No	Sub Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i>		✓			
2	Komposisi warna	✓				
3	Tampilan menu	✓				
4	Jenis dan ukuran teks	✓				
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Daya dukung musik	✓				

**C. Komentar dan Saran**

Media ini cukup bagus diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa karena :

- bisa meningkatkan daya ingat siswa
- siswa lebih antusias dalam menerima pelajaran

**D. Kesimpulan**

- ① Sarana interaktif tersebut dapat digunakan untuk keterampilan membaca dalam pembelajaran *La Vie Quotidienne*.
2. Sarana interaktif tersebut tidak dapat digunakan untuk keterampilan membaca dalam pembelajaran *La Vie Quotidienne*.

Magelang, 27 Mei 2015

Guru Mata Pelajaran



Dwi Karoeniasih, S.Pd



**LEMBAR EVALUASI RESPON PESERTA DIDIK**

Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI

Nama Peserta Didik : Andreas Alvonio UL  
Kelas/No.Presensi : 3

**Petunjuk Pengisian.**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.  
5 : Sangat Setuju  
4 : Setuju  
3 : Ragu-Ragu  
2 : Kurang Setuju  
1 : Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan terima kasih.

**A. Aspek Pembelajaran**

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>La vie quotidienne</i>	✓				
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal	✓				
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	✓				
4	Kecakupan latihan soal guna mencapai kompetensi	✓				
5	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami bab <i>la vie quotidienne</i>	✓				

**B. Aspek Materi**

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah		✓			
2	Kemudahan sajian untuk diikuti		✓			
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi	✓				
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami	✓				
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	✓				

**C. Aspek Media**

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran		✓			
2	Gambar dan animasi terlihat jelas	✓				
3	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	✓				
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	✓				
5	Komposisi dan kombinasi warna	✓				
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah		✓			
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain	✓				
8	Tampilan halaman judul menarik	✓				

**D. Komentar dan Saran**

Saya secara pribadi sangat senang dengan media pembelajaran yang diberikan, sangat memudahkan siswa dalam belajar.

Magelang, 27 Mei 2015

Peserta Didik

  
(Andreas Alvonso)

### LEMBAR EVALUASI RESPON PESERTA DIDIK

Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI

Nama Peserta Didik : Yonatan  
 Kelas/No.Presensi : XI IPA

#### Petunjuk Pengisian.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Lembar evaluasi ini terdiri atas aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media
3. Rentang penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.
  - 5 : Sangat Setuju
  - 4 : Setuju
  - 3 : Ragu-Ragu
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
4. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar evaluasi ini, penyusun mengucapkan terima kasih.

**A. Aspek Pembelajaran**

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>La vie quotidienne</i>		✓			
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal		✓			
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	✓				
4	Kecakupan latihan soal guna mencapai kompetensi	✓				
5	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami bab <i>la vie quotidienne</i>		✓			

**B. Aspek Materi**

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah		✓			
2	Kemudahan sajian untuk diikuti		✓			
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi		✓			
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami		✓			
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi		✓			

### C. Aspek Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran		✓			
2	Gambar dan animasi terlihat jelas		✓			
3	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini		✓			
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca		✓			
5	Komposisi dan kombinasi warna		✓			
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah		✓			
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain		✓			
8	Tampilan halaman judul menarik		✓			

### D. Komentar dan Saran

Penggunaan media / sarana belajar mengajar sangat mendukung motivasi siswa  
/ lebih bersemangat di dalam belajarnya

Magelang, 27 Mei 2015

Peserta Didik

  
(Yonatan)

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom. "ya" atau "tidak" yang tersedia dari hasil pengamatan sesuai dengan apa yang anda amati selama proses pembelajaran berlangsung

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Seluruh siswa diberi permasalahan teks bahasa Prancis sesuai dengan materi <i>La Vie Quotidienne</i> .	✓	
2	Siswa diberikan kesempatan membaca dan memahami masalah berdasarkan materi <i>La Vie Quotidienne</i> .	✓	
3	Siswa memahami instruksi dalam media pembelajaran <i>Adobe Flash CS5</i> .	✓	
4	Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum jelas dalam media pembelajaran <i>Adobe Flash CS5</i> .	✓	
5	Siswa melakukan setiap kegiatan dalam media pembelajaran <i>Adobe Flash CS5</i> .	✓	
6	Siswa dibimbing dan dipantau oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS5</i> .	✓	
7	Siswa bertanya kepada guru jika ada soal yang dianggap sulit.	✓	
8	Siswa memiliki waktu yang cukup untuk menyelesaikan latihan soal yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Adobe Flash CS5</i> .		✓
9	Siswa dapat menyelesaikan semua latihan soal dalam media pembelajaran <i>Adobe Flash CS5</i> .		✓
10	Siswa tampak semangat dan antusias dalam menggunakan media pembelajaran <i>Adobe Flash CS5</i> .	✓	

1. waktu pengisian soal masih kurang, tidak hanya 10 menit.

2. sebelum menggunakan media siswa kurang terlihat semangat dan ~~masti~~ terlihat kurang antusias tapi setelah menggunakan media Adobe Flash siswa terlihat antusias, lebih tenang dan aktif dalam pembelajaran.

3. Perkenalan sebarangkannya lebih dari 1 kali untuk adaptasi.

Magelang, Mei 2015

John

## Pengamat

Putri Tulinasari

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ADOBE FLASH CS5* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS PENDEK BAHASA PRANCIS SMA KELAS XI**

Dikembangkan oleh

Nama : Tri Apriyani

NIM : 11204244015

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Media pembelajaran interaktif tersebut diproduksi mulai Februari 2015 s.d Mei 2015. Media pembelajaran yang dikembangkan berfungsi sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran.

### PROSEDUR PENGGUNAAN MEDIA

---

Langkah pertama penggunaan media pembelajaran interaktif dengan cara membuka file, kemudian akan muncul tampilan awal kemudian klik tombol *ENTREZ*.

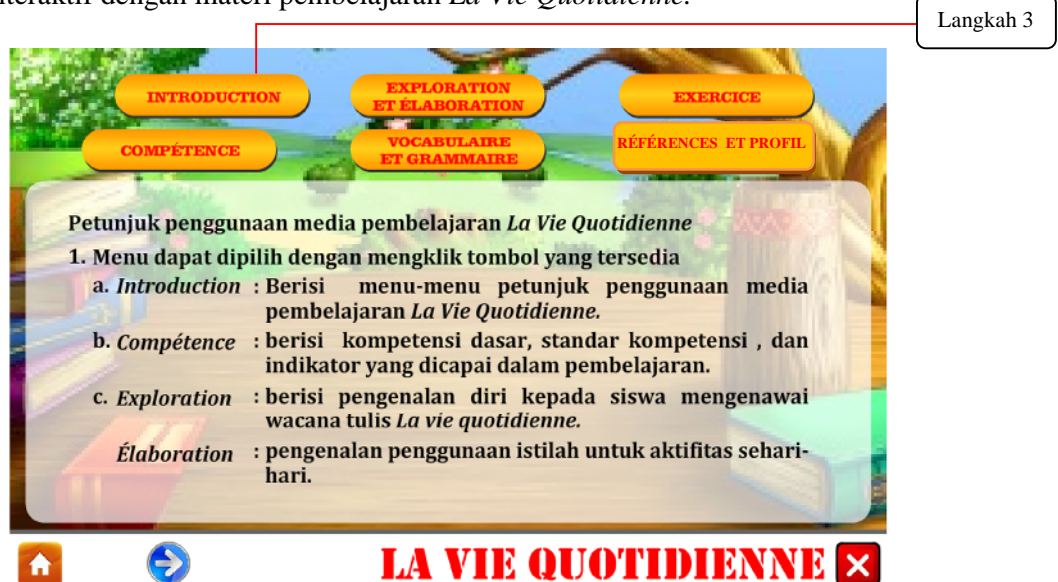




Langkah kedua untuk masuk ke dalam menu utama terlebih dahulu klik tombol *entrez* pada layer 1. Tampilan menu utama tersedia pada gambar di bawah ini.



Langkah ketiga : sesuai dengan urutan menu, yaitu *Introduction*. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif dengan materi pembelajaran *La Vie Quotidienne*.



Langkah keempat : pengguna melanjutkan dengan memilih menu *Compétence*. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa Prancis dengan materi *La Vie Quotidienne*.

Langkah 4

**INTRODUCTION** **EXPLORATION ET ÉLABORATION** **EXERCICE**  
**COMPÉTENCE** **VOCABULAIRE ET GRAMMAIRE** **RÉFÉRENCES ET PROFIL**

- **Standar Kompetensi:**  
Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Sehari-hari.
- **Kompetensi Dasar:**  
Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.
- **Indikator:**
  - Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis tentang Kehidupan Sehari-hari.
  - Mencocokkan tulisan dengan gambar/bagan.
  - Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis tentang Kehidupan Sehari-hari.

**LA VIE QUOTIDIENNE**

Langkah kelima : pengguna melanjutkan dengan memilih menu *Exploration et Élaboration*. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca materi pembelajaran dengan tema *La Vie Quotidienne*. Pada materi ini terdapat beberapa kata kerja yang menunjukkan kegiatan sehari-hari. Kata kerja tersebut ditandai dengan warna biru yang mana jika kata kerja tersebut diklik maka akan muncul gambar yang menandakan kegiatan sehari-hari.

Langkah 5

**INTRODUCTION** **EXPLORATION ET ÉLABORATION** **EXERCICES**  
**COMPÉTENCES** **VOCABULAIRE ET GRAMMAIRE** **RÉFÉRENCES ET PROFIL**

Je m'appelle Marie. Je suis étudiante. J'ai 21 ans. En général, je **me lève** à sept heures du matin. Je **me lave**, et je prends mon **petit déjeuner** et je pars à la faculté à huit heures moins le quart. midi, je prends mon **déjeuner** avec mes camarades. **J'étudie** à la faculté jusqu'à seize heures. Le soir, je **dîne** avec ma famille à vingt heures. **Je vais au lit** et alors **je me couche** à vingt deux heures trente. Voilà, c'est ma journée.

**se laver**

**LA VIE QUOTIDIENNE**

Langkah keenam: pengguna akan melanjutkan pada menu *Vocabulaire et Grammaire*. Pada segmen ini, pengguna akan disugahi dengan *vocabulaire* dan *grammaire* dalam bahasa Prancis tentang kehidupan sehari-hari.



Langkah ketujuh : setelah pengguna memahami *vocabulaire* dan *grammaire* yang disajikan selanjutnya pengguna mengklik tombol navigasi *back* yang akan melanjutkan ke layer berikutnya pada menu *vocabulaire et grammaire*, yaitu berupa video tentang kehidupan sehari-hari.



Langkah kedelapan : setelah pengguna selesai mempelajari materi serta memahami kosa kata bahasa Prancis yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, pengguna melanjutkan ke menu *Exercice* . Pada segmen ini, terdiri dari *exercice 1*, *exercice 2*, dan *exercice 3*.

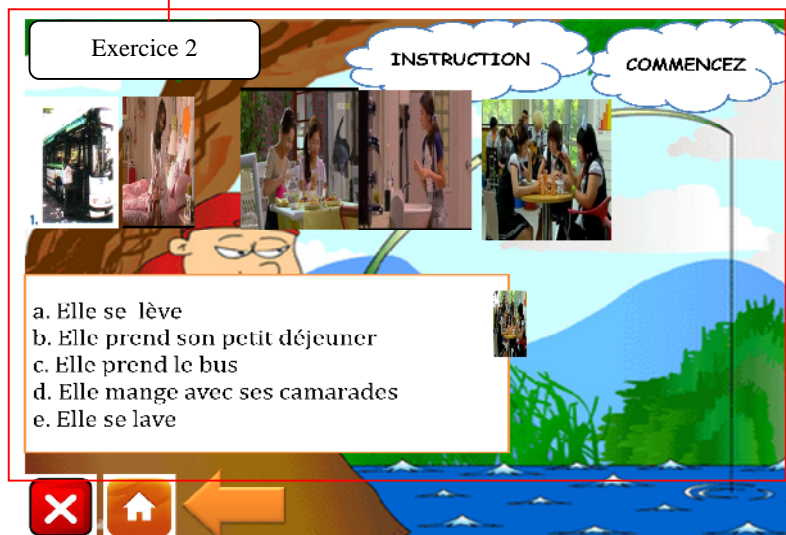


Langkah kesembilan : pengguna dapat memulai dengan *exercice 1*. Pada segmen ini, pada segmen ini akan menyuguhkan soal-soal berupa pernyataan dengan jawaban benar atau salah sesuai dengan teks.



Langkah 10 : setelah pengguna menyelesaikan *exercice 1*, selanjutnya pengguna masuk pada *exercice 2*. Segmen ini menyuguhkan soal-soal dalam bentuk mencocokkan gambar dengan kalimat yang tepat.

Langkah 10



Langkah kesebelas: pengguna telah sampai pada *exercice 3*. segmen ini akan menyuguhkan soal-soal yang berbentuk kalimat rumpang untuk dijawab dengan menggunakan kosa kata yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Prancis.

Langkah 11



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

<b>Sekolah</b>	<b>: SMA El Shadai Magelang</b>
<b>Kelas/semester</b>	<b>: XI/II</b>
<b>Mata pelajaran</b>	<b>: Bahasa Prancis</b>
<b>Materi</b>	<b>: La Vie Quotidienne</b>
<b>Keterampilan</b>	<b>: Membaca (<i>compréhension écrite</i>)</b>
<b>Pertemuan ke</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 1 x 45 menit</b>

**A. Standar Kompetensi**

Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*

**B. Kompetensi Dasar**

Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dari teks sederhana secara tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.

**C. Indikator**

- Siswa dapat menentukan benar atau salah pada pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan wacana dalam tema *La Vie Quotidienne*.
- Siswa menjodohkan gambar dengan kalimat sederhana yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.
- Siswa melengkapi kalimat rumpang dengan jawaban yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menentukan benar atau salah pada pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan wacana dalam tema *La Vie Quotidienne*.
2. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kalimat sederhana yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.
3. Siswa mampu melengkapi kalimat yang rumpang dengan jawaban yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.



## E. Materi Pembelajaran



Je m'appelle Marie. Je suis étudiante. J'ai 21 ans. D'habitude, je me lève à sept heures du matin. Je me lave, et je prends mon petit déjeuner et je pars à la faculté à huit heures moins le quart. À midi je prends mon déjeuner avec mes camarades. J'étudie à la faculté jusqu'à seize heures. À 17h je fais du tennis avec mes amies. Le soir, je dîne avec ma famille à vingt heures. Je fais mes devoirs à 21h. Je me couche à vingt deux heures et demie. Voilà, c'est ma journée.

### ➤ Grammaire

*Les pronoms personnels : Je, il, elle*

*Les Pronoms possessive : mon, mes, sa, son.*

*Les verbes : prendre, faire, partir, étudier.*

### ➤ Vocabulaire

#### VOCABULAIRE

Se lever	: Bangun Tidur
Se laver	: Mandi
S'habiller	: berpakaian
Le petit déjeuner	: sarapan/makan pagi
Déjeuner	: makan siang
Manger	: makan
Prendre le bus	: naik bus
Sortir	: keluar
Étudier	: belajar
Il est sept heures du matin	: pukul 7 pagi
Il est huit heures du soir	: pukul 8 malam
Il est midi	: pukul 12 siang
Il est trois heures de l'après-midi	: pukul 3 sore
Faire du tennis	: bermain tenis
Dîner	: makan malam
Se coucher	: Menjelang tidur
Dormir	: tidur

## F. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode tanya jawab.

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memberi salam, menanyakan jumlah kehadiran siswa.</li><li>2. Menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari saat ini.</li><li>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menjawab salam, berdoa dan duduk rapih</li><li>2. Menjawab pertanyaan</li><li>3. Memperhatikan penjelasan</li></ol>	5 menit
<b>Inti</b>	<b>Eksplorasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengenalkan kosa kata yang digunakan dalam materi <i>La Vie Quotidienne</i>.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memperhatikan</li></ol>	5 menit
	<b>Elaborasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menampilkan gambar tentang <i>La Vie Quotidienne</i>.</li><li>2. Membacakan wacana tentang <i>La Vie Quotidienne</i>.</li><li>3. Meminta siswa menirukan bacaan yang telah dibacakan oleh pengajar.</li><li>4. Menunjuk siswa untuk membaca kembali</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memperhatikan</li><li>2. Mendengarkan dan memperhatikan</li><li>3. Menirukan</li><li>4. Membaca</li><li>5. Mengerjakan</li></ol>	25 menit



	wacana tentang <i>La Vie Quotidienne</i> . 5. Meminta siswa untuk mengerjakan soal <i>pre-test</i> .		
	<b>Konfirmasi</b> 1. Membimbing siswa untuk mengoreksi jawaban siswa. 2. Menjelaskan kembali tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa	1. Memperhatikan 2. memperhatikan	5 menit
<b>Penutup</b>	1. Membuat kesimpulan 2. menutup pertemuan dengan salam	1. bersama-sama ikut membuat kesimpulan 2. menjawab salam	5 menit

#### I. Alat/Bahan/Sumber

1. Alat : Lembar evaluasi *pre-test*.
2. Bahan : Materi pembelajaran *La Vie Quotidienne*.
3. Sumber : *Le Mag Méthode de Français Unité 6*.

#### J. Penilaian

$$R = S$$

S = skor, R (right): jumlah jawaban benar.

Yogyakarta, April 2015

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Dwi Karoeniasih, S.Pd.

Tri Apriyani  
NIM 11204244015

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	<b>: SMA El Shadai Magelang</b>
<b>Kelas/semester</b>	<b>: XI/II</b>
<b>Mata pelajaran</b>	<b>: Bahasa Prancis</b>
<b>Materi</b>	<b>: La Vie Quotidienne</b>
<b>Keterampilan</b>	<b>: Membaca (<i>compréhension écrite</i>)</b>
<b>Pertemuan ke</b>	<b>: 2</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 1 x 45 menit</b>

### A. Standar Kompetensi

Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*

### B. Kompetensi Dasar

Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dari teks sederhana secara tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.

### C. Indikator

- Siswa dapat menentukan benar atau salah pada pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan wacana dalam tema *La Vie Quotidienne*.
- Siswa menjodohkan gambar dengan kalimat sederhana yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.
- Siswa melengkapi kalimat rumpang dengan jawaban yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menentukan benar atau salah pada pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan wacana dalam tema *La Vie Quotidienne*.
2. Siswa mampu menjodohkan gambar dengan kalimat sederhana yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.
3. Siswa mampu melengkapi kalimat yang rumpang dengan jawaban yang tepat sesuai dengan tema *La Vie Quotidienne*.

## E. Materi Pembelajaran



Je m'appelle Marie. Je suis étudiante. J'ai 21 ans. D'habitude, je me lève à sept heures du matin. Je me lave, et je prends mon petit déjeuner et je pars à la faculté à huit heures moins le quart. À midi je prends mon déjeuner avec mes camarades. J'étudie à la faculté jusqu'à seize heures. À 17h je fais du tennis avec mes amies. Le soir, je dîne avec ma famille à vingt heures. Je fais mes devoirs à 21h. Je me couche à vingt deux heures et demie. Voilà, c'est ma journée.

### ➤ Grammaire

*Les pronoms personnels : Je, il, elle*

*Les Pronoms possessive : mon, mes, sa, son.*

*Les verbes : prendre, faire, partir, étudier.*

### ➤ Vocabulaire

#### VOCABULAIRE

Se lever	: Bangun Tidur
Se laver	: Mandi
S'habiller	: berpakaian
Le petit déjeuner	: sarapan/makan pagi
Déjeuner	: makan siang
Manger	: makan
Prendre le bus	: naik bus
Sortir	: keluar
Étudier	: belajar
Il est sept heures du matin	: pukul 7 pagi
Il est huit heures du soir	: pukul 8 malam
Il est midi	: pukul 12 siang
Il est trois heures de l'après-midi	: pukul 3 sore
Faire du tennis	: bermain tenis
Dîner	: makan malam
Se coucher	: Menjelang tidur
Dormir	: tidur

## F. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode tanya jawab.

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>	1. Memberi salam, menanyakan jumlah kehadiran siswa. 2. Menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari saat ini. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.	1. Menjawab salam, berdoa dan duduk rapih 2. Menjawab pertanyaan 3. Memperhatikan penjelasan	5 menit
<b>Inti</b>	<b>Eksplorasi</b> 1. Menayangkan media pembelajaran interaktif <i>Adobe Flash CS5</i> kepada siswa. 2. Menjelaskan prosedur penggunaan media.	1. Memperhatikan 2. Memperhatikan penjelasan 3. Memperhatikan	10 menit
	<b>Elaborasi</b> 1. Meminta untuk mencoba menggunakan media pembelajaran sesuai dengan prosedur penggunaan yang sudah dijelaskan.. 2. Meminta siswa untuk membacakan wacana tentang <i>La Vie Quotidienne</i> 3. Meminta siswa untuk mengerjakan <i>exercice</i> 1, 2,	1. Melaksanakan 2. Membaca 3. Mengerjakan	20 menit

	dan 3 sesuai dengan petunjuk yang terdapat dalam media.		
	<b>Konfirmasi</b> 1. Membimbing siswa untuk mengoreksi jawaban siswa. 2. Menjelaskan kembali tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa	1. Memperhatikan 2. memperhatikan	5 menit
<b>Penutup</b>	1. Membuat kesimpulan 2. menutup pertemuan dengan salam	1. bersama-sama ikut membuat kesimpulan 2. menjawab salam	5 menit

#### H. Alat/Bahan/Sumber

1. Alat : Laptop, *speaker*, dan LCD
2. Bahan : Materi pembelajaran La Vie Quotidienne
3. Sumber : Media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5*

#### I. Penilaian

1. *Post-test* (jawaban benar x 2).

Yogyakarta, April 2015

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Dwi Karoeniasih, S.Pd.

Tri Apriyani  
NIM. 11204244015

### DATA HASIL PENILAIAN PENILAIAN AHLI MATERI TAHAP I DAN II

#### Tahap I

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek penilaian pembelajaran	3,2	Cukup valid
2	Aspek substansi materi	4	Sangat valid
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>3,6</b>	<b>Valid</b>

#### Tahap II

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek penilaian pembelajaran	4,2	Sangat valid
2	Aspek substansi materi	4	Sangat valid
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>4,1</b>	<b>Sangat valid</b>

## DATA HASIL PENILAIAN PENILAIAN AHLI MEDIA TAHAP I DAN II

### Tahap I

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek umum	3	Cukup valid
2	Aspek rekayasa perangkat lunak	3,4	Valid
3	Aspek komunikasi visual	3	Cukup valid
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>3,1</b>	<b>Cukup valid</b>

### Tahap II

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek umum	4	Sangat valid
2	Aspek rekayasa perangkat lunak	3,8	Valid
3	Aspek komunikasi visual	4	Sangat valid
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>3,9</b>	<b>Sangat valid</b>



### Hasil Penialain Guru Bahasa Prancis dalam Aspek Ketetapan Konsep dan Kompetensi

No	Sub Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).	5
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar.	5
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar.	5
4	Kemudahan materi untuk dipahami.	5
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa.	5
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri.	5
7	Penggunaan bahasa dan ejaan.	5
8	Kejelasan gambar dalam menjelaskan materi.	5
<b>Total skor rata-rata</b>		<b>5</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat valid</b>

### Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis dalam Aspek Kualitas Tampilan

No	Sub Indikator	Skor
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash CS5</i>	<b>4</b>
2	Komposisi warna	<b>5</b>
3	Tampilan menu	<b>5</b>
4	Jenis dan ukuran teks	<b>5</b>
5	Kualitas tampilan gambar	<b>5</b>
6	Daya dukung musik	<b>5</b>
<b>Total skor rata-rata</b>		<b>4,8</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat valid</b>

**DATA HASIL RESPON SISWA**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	Aspek pembelajaran	<b>4,1</b>	<b>Sangat Baik</b>
2	Aspek materi	<b>4,0</b>	<b>Sangat Baik</b>
3	Aspek media	<b>4,1</b>	<b>Sangat Baik</b>

**DATA HASIL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST***

<b>NO</b>	<b><i>Pre-Test</i></b>	<b><i>Post-Test</i></b>	<b><i>Gain Score</i></b>	<b>Kategori</b>
1	83,33	93,33	0,59	Sedang
2	76,66	96,66	0,85	Tinggi
3	86,66	100	1	Tinggi
4	76,66	100	1	Tinggi
5	83,33	100	1	Tinggi
6	70	100	1	Tinggi
7	93,33	100	1	Tinggi
8	86,66	100	1	Tinggi
9	93,33	100	1	Tinggi
10	83,33	96,66	0,79	Tinggi
11	90	96,66	0,66	Sedang
12	80	100	1	Tinggi
13	93,33	100	1	Tinggi
14	90	93,33	0,33	Rendah
15	93,33	93,33	0	Tidak meningkat
16	93,33	100	1	Tinggi
17	76,66	100	1	Tinggi
18	80	96,66	0,83	Tinggi
19	96,66	100	1	Tinggi
20	86,66	100	1	Tinggi
21	63,33	96,66	0,9	Tinggi
22	80	96,66	0,83	Tinggi
23	73,33	90	0,62	Sedang
24	86,66	93,33	0,5	Sedang
25	63,33	90	0,72	Tinggi
26	76,66	93,33	0,71	Tinggi
<b>Rata-Rata</b>	<b>82,94</b>	<b>97,17</b>	<b>0,85</b>	<b>Tinggi</b>

*Lampiran 7.1***DOKUMENTASI**

Siswa mengerjakan soal *pre-test*



Peneliti meneliti pekerjaan siswa



Menampilkan produk media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS5*



Siswa memperhatikan media pembelajaran yang ditampilkan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,  
548207 Fax. (0274) 548207 ; <http://www.fbs.uny.ac.id/>

**PERMOHONAN IJIN  
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01  
10 Jan 2011

Yogyakarta, **2** April 2015

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis  
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Tri Apriyani No. Mhs. : 11204244015  
Jur/Prodi : PB Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses  
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul:

**"Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS5* untuk Meningkatkan  
Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI".**

Lokasi Penelitian : SMA EL SHADAI MAGELANG  
Waktu : April-Mei 2015

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

Dra. Siti Sumiyati, M.Pd  
NIP. 19580314 198503 2 001

Pemohon,

Tri Apriyani  
NIM : 11204244015





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRM/FBS/32-01  
10 Jan 2011

Nomor : 73 /UN34.12/PRC/IV/2015  
Lampiran :  
Hal : Permohonan Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian

Yogyakarta, 6 April 2015

Kepada Yth.  
Wakil Dekan I  
FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Tri Apriyani  
No. Mhs. : 11204244015  
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Lokasi Penelitian : SMA EL Shadai Magelang  
Judul Penelitian : **Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash CS5 untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI**

Tanggal Pelaksanaan : April-Juni 2015

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami  
Ketua Jurusan PB. Prancis  
FBS UNY,

Dra. Alice Armini, M.Hum  
NIP. 19570627 198511 2 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/BS/33.01  
10 Jan 2011

Nomor : 357b/UM.34.12/DT/IV/2015  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 7 April 2015

Kepada Yth.  
Kepala SMA EL Shadai Magelang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ADOBE FLASH CS5 UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MEMBACA TEKS PENDEK BAHASA PRANCIS SMA KELAS XI**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : TRI APRIYANI  
NIM : 11204244015  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Waktu Pelaksanaan : April-Juni 2015  
Lokasi Penelitian : SMA EL Shadai Magelang

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.  
NIP.19670704 199312 2 001





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
( BADAN KESBANGLINMAS )

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 7 April 2015

Nomor : 074/1016/Kesbang/2015  
Perihal : Rekomendasi Perijinan

Kepada Yth. :  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
Provinsi Jawa Tengah  
di  
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Yogyakarta  
Nomor : 367b/UN.34.12/DT/IV/2015  
Tanggal : 7 April 2015  
Perihal : Permohonan izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ADOBE FLASH CS5 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS PENDEK BAHASA PRANCIS SMA KELAS XI"**, kepada :

Nama : TRI APRIYANI  
NIM : 11204244015  
No. HP/Identitas : 085 799 030 454 / 3306026104930002  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Perancis  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMA El Shandai Magelang, Provinsi Jawa Tengah  
Waktu Penelitian : 9 April s.d. 30 Juni 2015

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan/fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/ penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.
4. Surat Rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

An. KEPALA  
BADAN KESBANGLINMAS DIY  
KABID KESBANG  
KESBANGLINMAS  
Dra. AMIARSI HARWANI, SH, MS  
NIP. 196004041993032001

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id http : //bpmd.jatengprov.go.id  
Semarang - 50131

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR : 070/865/04.5/2015

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;  
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/1016/Kesbang/2015 tanggal 07 April 2015 perihal : Rekomendasi Perijinan.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : TRI APRIYANI.
2. Alamat : Laban, RT. 001/Rw 001, Kel. Laban, Kec. Ngombol, Kab. Purworejo, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ADOBE FLASH CS5 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS PENDEK BAHASA PRANCIS SMA KELAS XI.
- b. Tempat / Lokasi : SMA El Shadai Magelang, Provinsi Jawa Tengah.
- c. Bidang Penelitian : Bahasa dan Seni.
- d. Waktu Penelitian : 10 April s.d. 30 Juni 2015.
- e. Penanggung Jawab : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
- f. Status Penelitian : Baru.
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

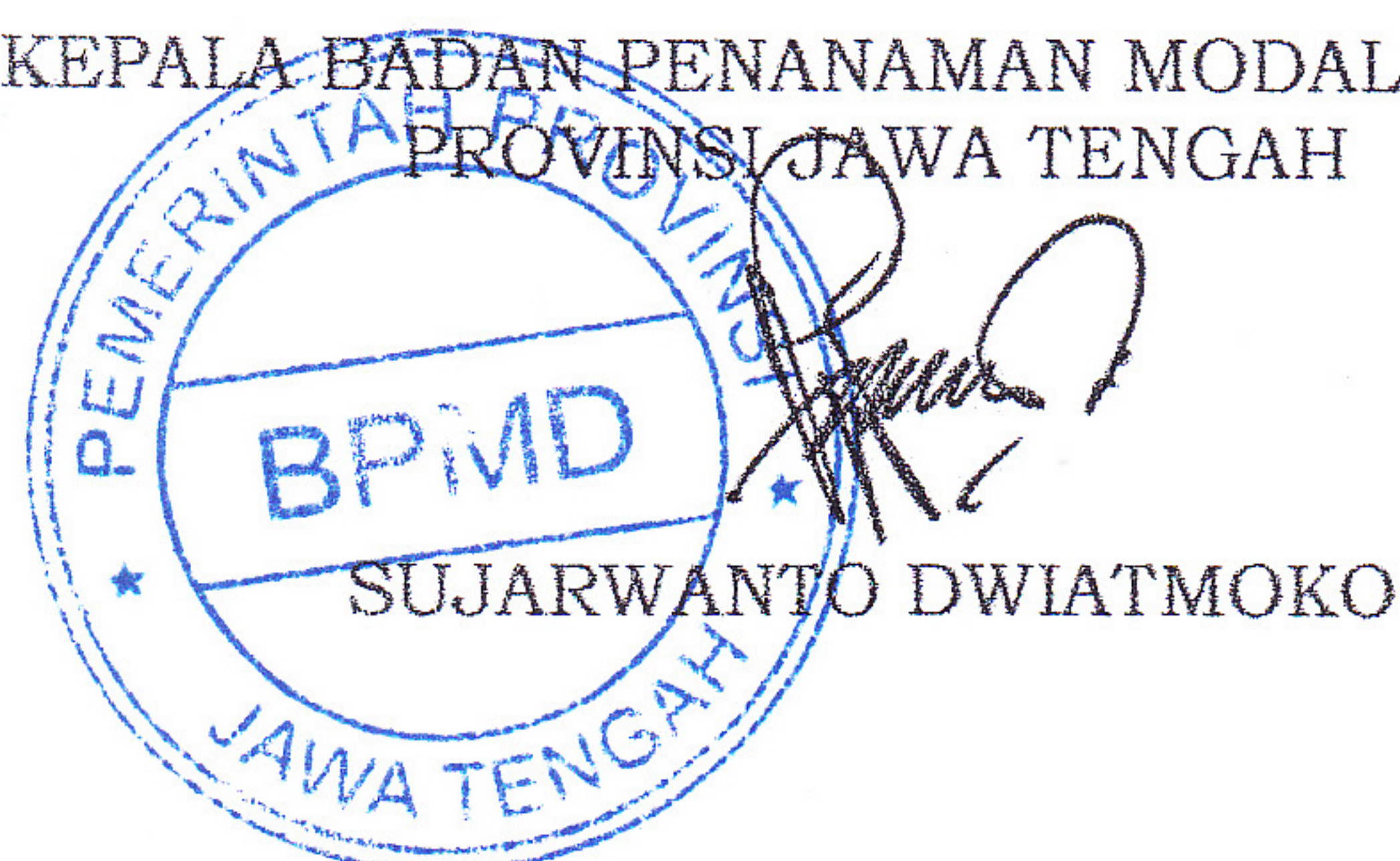
Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

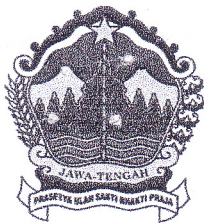
Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 10 April 2015

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH







**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : [bpmd@jatengprov.go.id](mailto:bpmd@jatengprov.go.id) <http://bpmd.jatengprov.go.id>  
Semarang - 50131

Nomor : 070/652/2015  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

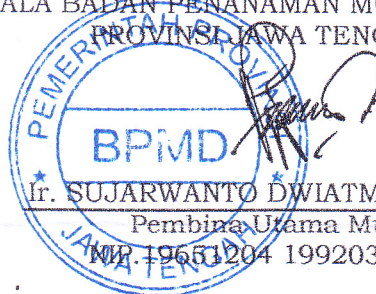
Semarang, 10 April 2015

Kepada  
Yth. Walikota Magelang  
u.p. Kepala Badan Kesbangpol dan  
Linmas Kota Magelang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/865/04.5/2015 Tanggal 10 April 2015 atas nama TRI APRIYANI dengan judul proposal, MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ADOBE FLASH CS5 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS PENDEK BAHASA PRANCIS SMA KELAS XI, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH

  
Ir. SUJARWANTO DWIATMOKO, M.Si  
Pembina Utama Muda  
NIP. 19651204 199203 1 012

Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah ;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. TRI APRIYANI.





**PEMERINTAH KOTA MAGELANG**  
**BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK**  
**DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

Jl. Pangeran Diponegoro Nomor 61 Kota Magelang Telp. (0293) 364873 dan 364708

**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET**

**Nomor : 070 / IV.009/ 360 /2015**

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011  
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 0740 / 265 / 2004 Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Badan Penanaman Modal Daerah Nomor: 070/865/04.5/2015 tanggal 10 April 2015 perihal Rekomendasi Penelitian
- III. Pada Prinsipnya kami **TIDAK KEBERATAN** / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey / PKL di Kota Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
- |                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Nama             | : | <b>TRI APRIYANI</b>   |
| Kebangsaan       | : | Indonesia   |
| Alamat           | : | Laban, RT.001/RW.001, Kel. Laban, Kec. Ngombol, Kab. Purworejo  |
| Pekerjaan        | : | Pelajar / Mahasiswa   |
| Institusi        | : | UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA   |
| Penanggung Jawab | : | Dra. SITI SUMIYATI, M.pd  |
| Judul Penelitian | : | Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash CS5 untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis SMA Kelas XI. |
| Lokasi           | : | Kota Magelang   |
- V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :
1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat/Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Rekomendasi ini.
  2. Pelaksanaan survey/riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
  3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
  4. Setelah survey/riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbang Pol dan Linmas Kota Magelang.
  5. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari April s.d Juni 2015

Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Magelang, 14 April 2015

**a.n. WALIKOTA MAGELANG**  
**KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS**

**Ir. ERI WIDYO SAPTOKO, M.Si**  
Pembina Utama Muda  
NIP. 19620914 199007 1 001





PERSERIKATAN SEKOLAH KRISTEN (PSK) MAGELANG  
**SMA EL SHADAI MAGELANG**

**STATUS: TERAKREDITASI A**

Email: [smael\\_magelang@yahoo.com](mailto:smael_magelang@yahoo.com)

JALAN A. YANI 28 TELP. (0293) 363988 FAX. 0293311690 MAGELANG 56112

**SURAT KETERANGAN**

NO.: 13/SMAEL/E.23/2015

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SMA El Shadai Magelang menerangkan bahwa:

Nama	: TRI APRIYANI
NIM	: 11204244015
Program studi	: Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas	: Fakultas Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian dalam rangka persiapan penyusunan Skripsi di SMA El Shadai Kota Magelang kelas XI IPA pada tanggal 27 Mei 2015 jam 12.00 – 13.30 WIB dengan judul skripsi:

*"MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ADOBE FLASH CS5 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMNACA TEKS PENDEK BAHASA PRANCIS SMA KELAS XI"*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Magelang, 27 Mei 2015

Kepala SMA El Shadai Magelang

Diamtingan, S.Pd.

**LA CRÉATION DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE INTERACTIF  
BASÉ SUR *L'ADOBE FLASH CS5* POUR AMÉLIORER LA COMPÉTENCE  
DE COMPRÉHENSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI  
DE SMA EL SHADAI MAGELANG**

Par  
Tri Apriyani  
11204244015

**RÉSUMÉ**

**A. Introduction**

Avec les phénomènes de mondialisation, de réseaux sociaux et de multiculturalisme qui sont de plus en plus présents dans notre société, l'apprentissage d'une deuxième et même d'une troisième langue devient indispensable et nécessaire. L'apprentissage d'une langue étrangère est une source d'enrichissement personnel et permet d'apporter de nombreuses chances professionnelles. Pour entrer en contact avec les personnes qui nous entourent dans un monde multiculturel, la langue est le premier et le meilleur moyen pour s'échanger, se comprendre et construire un meilleur monde.

En Indonésie, l'apprentissage de langue étrangère commence dès le collège en apprenant l'anglais. Au lycée, les apprenants sont souhaités être capables de communiquer dans au moins deux langues étrangères. Pour atteindre cet objectif, l'enseignement d'une troisième langue est profondément changé et s'inscrit au lycée indonésien. Les apprenants sont sensibilisés à une autre langue étrangère que l'anglais. Le français est une des langues étrangères étudiées par les apprenants indonésiennes au lycée. En général, le français est considéré difficile à apprendre. Apprendre le français, ce n'est pas forcément évident. Le vocabulaire,

les verbes irréguliers, la grammaire, l'accent, l'orthographe, la prononciation, etc. Toute une panoplie de difficultés qui font souvent peur même avant d'avoir commencé à apprendre le français. Pour résoudre cette difficulté, il est important de pousser l'intérêt et la motivation des apprenants à l'égard du français.

L'un des moyens à appliquer pour mieux pousser la motivation et l'intérêt des apprenants est de créer une situation dynamique dans l'apprentissage du français. Pour la réalisation, nous pouvons profiter de la technologie pour créer un support pédagogique dans le but d'améliorer l'apprentissage en classe de français. Cette recherche a donc pour but de créer un support pédagogique en profitant de la technologie de l'ordinateur portable. Ce support pédagogique est basé sur *l'Adobe Flash CS5* qui profite l'application de *Flash Player* sur l'ordinateur portable. L'application du *Flash Player* contient généralement des images intéressantes et vivantes qui peuvent attirer l'attention et l'intérêt des apprenants.

Le support pédagogique réalisé dans cette recherche est dessiné pour améliorer la compétence de compréhension écrite. Les problèmes menés dans cette recherche sont les suivants.

1. Comment créer le support pédagogique interactif basé sur *l'Adobe Flash CS5* pour améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA El Shadai Magelang?
2. Comment le taux d'admissibilité de support pédagogique interactif basé sur *l'Adobe Flash CS5* pour améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA El Shadai Magelang?

## B. Développement

### 1. Le Support Pédagogique

Le support pédagogique est un outil intermédiaire pour que l'enseignant puisse transmettre le message et le matériel aux apprenants en classe. Gagné Briggs (par Arsyad: 2011) affirme qu'un support pédagogique est un outil utilisé pour présenter les matériels d'apprentissage. Ce support pédagogique est un livre, une cassette, une caméra vidéo, une diapositive, une photo, une télévision, ou l'ordinateur. Selon Sutjipto (2011: 8), le support pédagogique est un outil qui peut aider le processus d'apprentissage et sert à expliquer le sens du message d'une manière interactive dans le cadre d'atteindre l'objectif de l'apprentissage. Grâce à ces définitions, nous pouvons conclure que le support pédagogique est un moyen qui optimise l'utilisation de l'ordinateur en combinant l'informatique, l'audio, l'image, le vidéo, l'animation, ou le jeu dans une forme d'outil navigué par l'utilisateur, notamment ici l'enseignant.

Le support pédagogique créé dans cette recherche est basé sur l'*Adobe Flash CS5*. Selon Medcoms (2012: 1), l'*Adobe Flash CS5* est un logiciel utilisé pour optimiser l'apprentissage interactif grâce à l'affichage, la combinaison des images, l'animation, et l'audio. Il existe des critères de qualité pour le support pédagogique basé sur l'*Adobe Flash CS5* comme les suivantes. 1) Il contient des éléments tels que le texte, l'image, l'animation, le vidéo, et l'audio, 2) Il contient une *Action Script* qui est notamment un langage de script de l'*Adobe Flash* utilisé pour créer l'animation et donne l'effet de mouvement, 3) Il peut être utilisé pour communiquer avec d'autres programmes tels que *HTML*, *PHP*, et *XML*, 4) Il est



facilement intégré en certains logiciels comme l'outil de retouche *Le Photoshop* et *Le Dreamweaver*, 5) Il peut être affiché en divers médias tels que le *Web*, *VCD*, *DVD*, et le téléphone portable.

## 2. La Compréhension Écrite

Dans l'apprentissage du français, il contient quatre compétences du langage qui doivent être apprises par les apprenants. Ce sont la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale, et l'expression écrite. Toutes ces compétences sont importantes dans l'acquisition du langage. Cette recherche a l'intention d'étudier la compétence de compréhension écrite. Il s'agit d'étudier la capacité des apprenants à lire certains textes. Lire est un processus de comprendre l'intention de l'auteur à travers d'un texte. Dans la compréhension écrite, le lecteur donne des sens cachés par l'auteur dans un texte. Selon Le CECRL et la Perspective Actionnelle dans l'enseignement du FLE en Indonésie (2010 : 95), la compréhension écrite est l'une des quatre compétences linguistiques qui peut aider les apprenants dans la compréhension du texte. La compréhension écrite de texte en français exige l'apprenant d'avoir non seulement la compétence linguistique mais également la compréhension du texte.

Le but de l'étude de la compréhension écrite est d'acquérir les informations détaillées ou les faits cachés par l'auteur. Il a également pour but de savoir les idées principales, l'organisation du récit, et les unifications de faits. Selon Le CECRL et la Perspective Actionnelle dans l'enseignement du FLE en Indonésie (2010 : 95) affirme que le but de la compréhension écrite est que les apprenants peuvent avoir non seulement des compétences techniques dans la

pratique de la compréhension en lecture, mais aussi posséder la capacité à analyser systématiquement les textes, à comprendre, non seulement le texte de la langue mais aussi le culturel figurant dans le texte, et à révéler à nouveau le contenu du texte sous forme de synthèse orale et écrite.

En ce qui concerne l'évaluation de la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA El Shadai Magelang en utilisant le support pédagogique interactif basé sur *l'Adobe Flash CS5*, nous avons utilisé la grille d'évaluation conformée avec l'évaluation de DELF niveau A1 selon Tagliante (1996 : 40). Le test contient de 30 tests avec 2 point pour chaque bonne réponse.

$$\text{Note sur 20} = \frac{\text{note de l'apprenant} \times 20}{30}$$

### C. Méthode

Le sujet de cette recherche est les apprenants de la classe de science XI de SMA El Shadai Magelang qui se composent de 26 apprenants. Ce lycée se trouve à la rue Ahmad Yani N°.28 Gelangan, Magelang Utara, Kota Magelang. L'objet de cette recherche est la création du support pédagogique interactif *l'Adobe Flash CS5* pour améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA El Shadai Magelang. Cette recherche est une recherche *R & D* (*Research and Development*) qui destinée pour créer un support pédagogique interactif *L'Adobe Flash CS5* pour améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA El Shadai Magelang.

Selon Sugiyono (2010: 407), la recherche de type de *R & D* est une recherche qui est effectuée pour créer et examiner un produit. Cette recherche se compose de ces cinq étapes principales, ce sont: 1) l'observation et la collecte des

informations qui se réalisent par l'observation sur le terrain, l'étude littéraire, l'analyse de matériaux d'apprentissage, et l'analyse de concept, 2) la planification où nous déterminons l'objectif d'apprentissage, les médias, la conception initiale et la conception de l'instrument, 3) le développement de projet en forme de support pédagogique, 4) la stabilisation de projet, 5) l'évaluation de produit et la validation de produit par l'expert de matière et l'expert de média.

L'instrument utilisé pour évaluer la qualité de support pédagogique est des questionnaires distribués à l'enseignant et aux apprenants pour savoir leurs opinions sur le support pédagogique utilisé dans l'apprentissage de compréhension écrite en classe XI de SMA El Shadai Magelang. Le *pré-test* et le *post-test* ont été utilisés comme données justificatives. Pour analyser la qualité du support pédagogique basé sur *l'Adobe Flash CS5*, nous utilisons le pourcentage du résultat de jugement de maîtrise de matière, celui de maîtrise du média, et celui d'enseignant de français sur chaque aspect mesurée. Le score de leur jugement détermine la qualité du support pédagogique créé dans cette recherche. Le niveau de qualité du support pédagogique recueilles sont calculés en score moyen, en utilisant la procédure descriptive.

#### **D. Résultat**

Les résultats de jugement sur la qualité du support pédagogique créé dans cette recherche sont les suivants.

##### **1. La validation par l'expert de matière.**

La validité de qualité du support pédagogique par l'expert de matière est menée en évaluant et en examinant les matériaux dans le support pédagogique. Le

résultat de validation de la matière en première étape est 3,6 tandis que le résultat de la validation en deuxième étape est 4,1. Cette validation est menée par le professeur de français de l'UNY. Ces résultats sont catégorisés « très valides ». Le jugement de l'expert de matière est effectué par l'enseignant de français. Nous avons obtenu le score moyen de 5 à l'aspect de stabilité de concept et celle de compétence, tandis que dans l'aspect de la qualité de compétence nous avons obtenu le score moyen de 4,8. Ces deux résultats sont inclus dans la catégorie « très valide ». Basés sur ces résultats, nous pouvons conclure que le contenu du support pédagogique créé dans cette recherche est valide et peut être utilisé dans l'apprentissage de la compréhension écrite en classe de français de XI de SMA El Shadai Magelang.

## 2. La validation par l'expert de *média*

La validation de qualité du support pédagogique par l'expert de *média* est effectuée en évaluant et en examinant l'affichage du support pédagogique au niveau de l'écran. L'affichage de support pédagogique est organisé d'une manière possible pour qu'il puisse attirer l'attention des apprenants afin que l'apprentissage de compréhension écrite en classe soit intéressant. La validation est effectuée afin que le support pédagogique obtienne l'approbation de l'expert de *média* à être appliqué aux apprenants. Selon le jugement de l'expert de *média*, en première étape nous avons le score moyen de 3,1. Ce score est inclut dans la catégorie «suffisant de valide », tandis que le résultat de la validation en deuxième étape est 3,9. Ce score est inclute dans la catégori « très valide ».

Nous pouvons dire que selon l'expert de média, l'affichage du support pédagogique créé dans cette recherche est positif.

### 3. La réponse des apprenants

L'évaluation de réponse des apprenants est obtenue à travers des questionnaires distribués. Le résultat de l'aspect d'apprentissage en utilisant le support pédagogique interactif *l'Adobe Flash CS5* obtient le score moyen de 4,1, et l'aspect de matière obtient le score moyen de 4,0, tandis que l'aspect du support pédagogique selon le jugement des apprenants sur l'affichage de support pédagogique obtient le score moyen de 4,1. Tous ces résultats inclus dans la catégorie « excellent ». Nous pouvons dire que l'utilisation du support pédagogique interactif *l'Adobe Flash CS5* dans l'apprentissage de compréhension écrite en classe de français de XI de SMA El Shadai Magelang est excellente.

### 4. L'évaluation de *pré-test* et le *post-test*

Le support pédagogique basé sur *l'Adobe Flash CS5* créé dans cette recherche choisit sur le thème de « la vie quotidienne ». Pour savoir s'il existe une amélioration de la compétence de compréhension écrite des apprenants, nous effectuons le *pré-test* et le *post-test*. Le *pré-test* et *post-test* ont été également utilisés comme données justificatives dans cette recherche. Le *pré-test* contient de 30 nombres. Le résultat de *pré-test* obtient le score moyen de 82,94. Ce score moyen a été amélioré au *post-test* de 14,23 (82,94 : 97,17). Le résultat de *post-test* obtienne le score moyen de 97,17. Les données de *pré-test* et *post-test* recueillies sont également calculés en utilisant le *gain score*. Nous utilisons le *gain score* pour mesurer la réussite du support pédagogique interactif *l'Adobe Flash CS5*

dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite en classe de français de XI de SMA El Shadai Magelang. Le résultat de *gain score* est montré le score moyen de 0,85. Ce résultat est inclut dans la catégorie « élevé ». Selon ces résultats, nous pouvons dire que niveau de la réussite du support pédagogique interactif *l'Adobe Flash CS5* crée dans cette recherche est catégorisé « bien car ».

### **E. Conclusion**

Selon les résultats de la recherche ci-dessus, nous pouvons tirer les conclusions suivantes.

1. Cette recherche est une recherche *R & D (Research and Development)* que nous effectuons par cinq étapes initiales, ce sont : 1) l'observation et la collecte des informations, 2) la planification et la conception de l'instrument, 3) le développement de projet, 4) la stabilisation de projet, 5) l'évaluation et la validation de produit par l'expert de matière et l'expert de média.
2. Le résultat du jugement d'expertise de matière, celui d'expertise de média, les réponses des apprenants sont suivantes.
  - a. L'évaluation de la part de l'expert de matière est effectuée par le professeur de français et l'enseignant de français. Le résultat de cette évaluation est catégorisé valide. Le résultat donné par l'enseignant sur l'aspect de stabilité de concept et de matière d'apprentissage est très valide.
  - b. Le jugement de l'expert de *média*

Selon le jugement de l'expert de média, l'aspect graphique du support pédagogique créé dans cette recherche, notamment l'affichage de support



pédagogique est considéré suffisant de valide. Cela veut dire que le support pédagogique basé sur *l'Adobe Flash CS5* peut attirer l'attention et l'intérêt des apprenants.

- c. L'évaluation des réponses des apprenants sur l'aspect d'apprentissage en utilisant le support pédagogique interactif basé sur *L'Adobe Flash CS5*, l'aspect de matériel, l'aspect de l'affichage de support pédagogique sont classés dans la catégorie « excellent ». Nous pouvons dire que le support pédagogique interactif basé sur *l'Adobe Flash CS5* est excellent pour améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA El Shadai Magelang.
  - d. Les résultats de *pré-test* et *post-test* à travers de *gain score* sont à la catégorie élevé. Le *gain score* est utilisé pour mesurer la réussite de l'utilisation de support pédagogique interactif basé sur *l'Adobe Flash CS5* dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite en classe de français.
3. Basées sur la description et la discussion des résultats de la recherche présentées auparavant, nous pouvons conclure que la mise en œuvre de l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite en français en utilisant le support pédagogique basé sur *l'Adobe Flash CS5* créé dans cette recherche réussit à améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA El Shadai Magelang. Cette conclusion est basé sur l'amélioration du score moyen de *pré-test* et de *post-test* où il existe une amélioration de 14, 23.

Le support pédagogique basé sur *l'Adobe Flash CS5* peut rendre facile l'apprentissage de français surtout en concernant avec la compétence de compréhension écrite. Grâce aux images vivantes, les apprenants peuvent mieux comprendre le contenu de la matière d'apprentissage d'une manière interactive et intéressante. En considérant les conclusions ci-dessus, nos suggestions pour améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants sont les suivantes.

#### 1. Aux lycées

Le lycée doit accorder l'occasion aux enseignants à appliquer et utiliser les nouveaux supports pédagogiques qui sont véritablement testés pour aider l'apprentissage en classe de français. Il faut également fournir les possibilités qui soutiennent l'utilisation du support pédagogique comme solution pour améliorer la qualité d'apprentissage.

#### 2. Aux enseignants

Les enseignants peuvent poursuivre l'utilisation du support pédagogique basé sur *l'Adobe Flash CS5* dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite en français afin que la compétence et la capacité des apprenants à lire des textes français en classe, la motivation, et l'intérêt des apprenants puissent continuer à améliorer l'apprentissage de français. Les enseignants devraient également aider les apprenants à créer une bonne atmosphère.